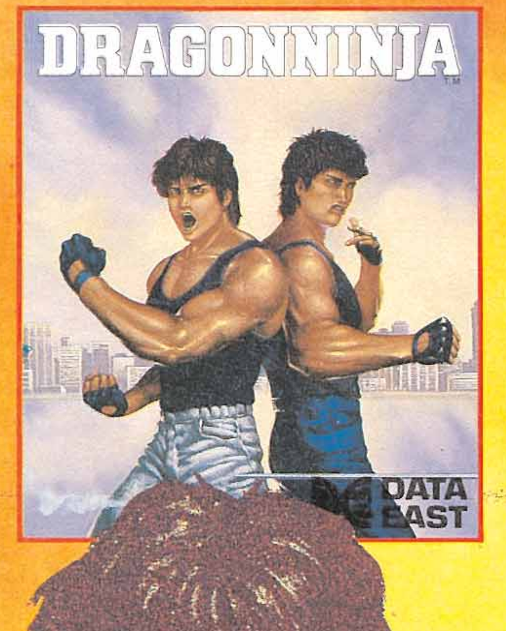
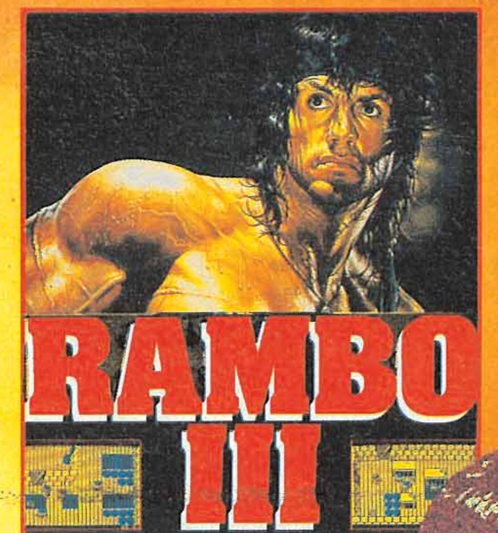
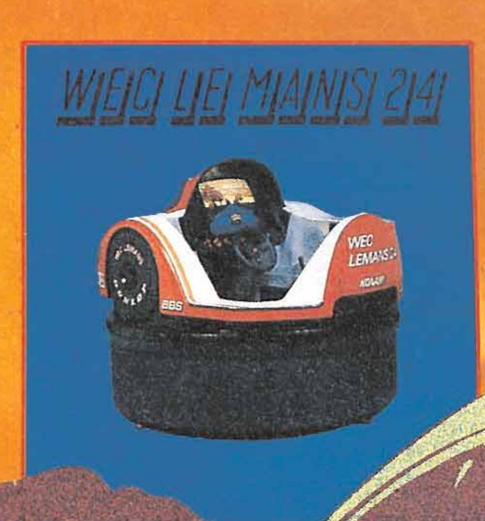


Segunda Época-Número 7
Extra NAVIDAD
120 pags.
295 ptas.
MICRO Manía
Sólo para adictos
CANARIAS CEUTA Y MELILLA 290 PTAS.
HOBBY PRESS
BARBARIAN II
Adéntrate en la fortaleza de Drax
EL PODER OSCURO
La devastadora amenaza de la noche
Mapas y Cargadores
ARTURA,
ROCK'N ROLLER,
CYBERNOID II,
TRIPLE COMANDO
y LIVE AND LET DIE
THUNDER BLADE
Acción trepidante a bordo de un helicóptero de combate

LA FUERZA













WEC LE MANS

La carrera de coches mas famosa del mun
llega ahora a tu ordenador con el increi
simulador de las 24 horas de Le Mans.
Los coches deportivos del Campeon
mundial de Resistencia luchan a traves
secuencias diurnas y nocturnas donde ne
sitaran tanto estrategia como habilidad p
llevarse los laureles de ganador. Este aso
broso reto llega inspirado por la famo
maquina recreativa de Konami, y reprodu
todos los elementos de la famosa carrera
cada curva y vuelta del circuito. Prepara
para la prueba mas dura del calenda
deportivo con WEC LE MANS. ROBOC

DRAGON NINJA

Tus enemigos en le batalla por la supremacía son cuatro tipos de Ninjas tira-estrellas asesinos cuyas habilidad son muchas y muy peligrosas. También te intentarán amargar el dia las acrobáticas mujeres guerreras y los peligrosos perros guardianes.
Al final de cada nivel deberes vencer a los Ninjas supremos para poder continuar – Algunos ejemplos de estos villanos sobrehumanos son:
Un hombre gordo que respira fuego, un gigante con armadura y el Ninja gigante verde – que tiene la desconcertante costumbre de convertirse repentinamente en todo un ejercito!

RAMBO III

Ha vuelto, y esta vez no hará prisioneros! El Coronel Trautman ha sido capturado por los rusos en Afghanistan y solo hay una persona capáz de liberarlo. Sortea los campos de minas, explora el campamento ruso, pon trampas, evita que te detecten, libera al Coronel Trautman y entonces ... sigue hasta el gran final:
¡RAMBO HA VUELTO!



DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/. LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/. SAAVEDRA, 22, BAJO
32208 GIJON
TELEF. (985) 15 13 13




DE OCEAN

LA GRAN JUGADA YA ESTÁ AQUÍ

!INCREÍBLE¡



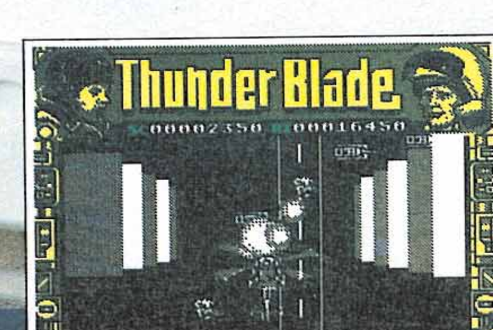
A partir de Diciembr te va a dar mucho juego



¿Qué te parecería si, a partir del próximo número te encontrarás junto con tu con tu MICROHOBBY una cassette incluyendo: **demos de las próximas creaciones** de las mejores compañías europeas, **juegos completos**, clásicos del software o **cargadores** para los juegos más divertidos del momento? Pues como estamos seguros de que te encantaría la idea, la hemos hecho realidad para ti.

Ya lo sabes, a partir de diciembre y por sólo 375 pesetas, súmate a la gran jugada.







Año IV. Segunda Época - Nº 7 - Diciembre 1988. 295 ptas. (incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirector General
Andrés Aylagas
Director Gerente
Raquel Jiménez

Director
Domingo Gómez
Redactora Jefe
Cristina Fernández
Redacción
José Emilio Barbero
Ángel Andrés
Diseño
Jesús Caldeiro
Director de Publicidad
Mar Lumbreras
Colaboradores
Francisco Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Marcos Jourón
José A. González
David Rodríguez
Juan Ramón León
José Miguel Rodríguez
Miguel Díaz
José Luis Jiménez
Secretaría de Redacción
Carmen Santamaría
Fotografía
Carlos Candel
Miguel Lamana
Dibujos
José Luis Ángel García

Director de Producción
Carlos Peropadre
Director de Administración
José Ángel Jiménez
Director de Marketing
Mar Lumbreras
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones
María Rosa González
María del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad
Carretera de Irún, Km 12,400
28049 Madrid.
Tel. 734 70 12. Telefax: 734 82 98

Distribución
Coedis, S.A.
Valencia, 245. Barcelona

Imprime:
Altamira
Fotocomposición:
Cenit, S.A.
Fotomecánica:
Ibérico

Depósito legal: M-15.436-1985

Representantes para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay
Cía. Americana de Ediciones, S.R.L.
Sud América 1.532. Tel. 21 24 64.
1.290 Buenos Aires (Argentina).

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.

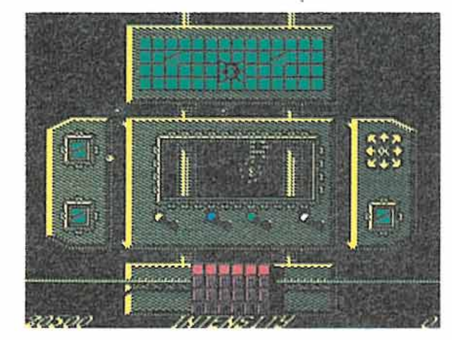


Solicitado control de O.J.D.

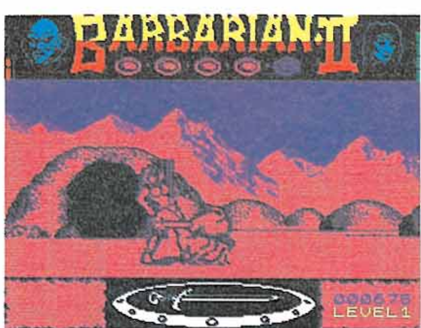
EN ESTE NÚMERO

El tema central de nuestra portada es «Thunder Blade» la espectacular conversión que U.S. Gold ha realizado de la máquina de Sega. Junto a él una representación del software nacional con «El poder oscuro» de Arcadia y la espectacular carátula de «Barbarian II», con chica estupenda incluida.

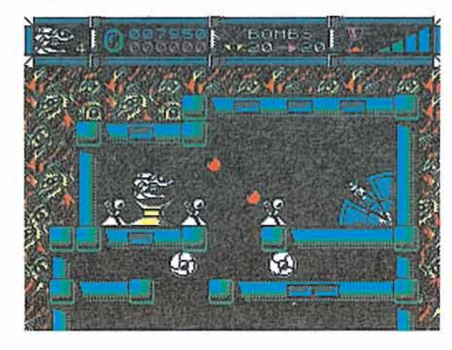




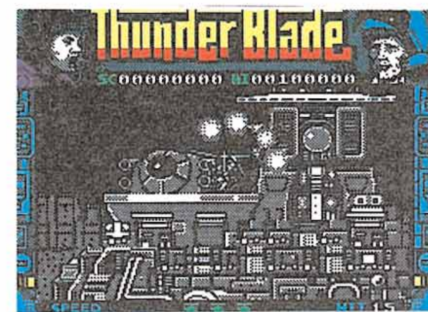
Intensity.



Barbarian II.



Cybernoid II.



Thunder Blade.



in saber cómo ni por qué, hemos llegado casi sin darnos cuenta al final de un largo año. Éste sería un buen momento para volver la vista atrás y analizar muchos de los acontecimientos que han sucedido durante los pasados meses, sin embargo son tantas las novedades que podemos presentaros, que hemos preferido dejar para mejor ocasión la interesante tarea de hacer historia y centrarnos en un número especial en el que además de concursos con suculentos premios, encontraréis las soluciones de muchos de los juegos que probablemente estas navidades aterricen en vuestras manos. Comenzamos como cada mes con un Megajuego realmente espectacular, hablamos de «Navy Moves», uno de los títulos más esperados de los últimos tiempos del que dentro de muy poco podréis tener más información. Continuamos con las secciones habituales de entrevistas y noticias, junto a un completo informe sobre los juegos de artes marciales. Culmina esta primera parte de la revista con «Punto de Mira», donde un mes más hemos intentado reunir todos los grandes lanzamientos del mercado, y como es habitual también encontraréis nuestra opinión acerca de las novedades para Atari, Amiga y PC.
Una vez metidos en materia comienzan a desfilar, con sus respectivos mapas y cargadores algunos de los juegos más importantes del momento; lógicamente nos hubiera gustado tener aún más espacio para que nada se hubiera quedado en el tintero, pero la avalancha de programas es tal que hemos tenido que hacer una rigurosa selección para poder ofreceros una amplia muestra del catálogo navideño. Encontraréis juegos tan populares y esperados como Barbarian II y Vive y deja morir, y junto a ellos la mejor muestra de lo que se hace en nuestro país con programas de Topo, Arcadia, Dro Soft y Ópera. Pero tampoco hemos querido olvidarnos del software internacional y por nuestras páginas desfilarán lanzamientos de Gremlin, U.S. Gold, Firebird y Hewson.
Sólo nos queda anticiparos que encontraréis una nueva sección abierta como siempre a vuestra colaboración, en la que hemos recogido aquellos acontecimientos o ilustraciones que se escapan al rigor de determinadas secciones concretas. ¡Qué usted se lo pase bien! ¡Hasta la próxima!

La Redacción



Las artes marciales a tu alcance

● Hace unos meses dentro de nuestra sección de máquinas os presentamos un nuevo juego llamado «Dragon Ninja», que en su versión original había sido realizado por Data East. Ahora, y como suele ser habitual últimamente llega su conversión a los ordenadores domésticos. Ocean ha sido la encargada de coordinar las conversiones para Spectrum, Amstrad y Commodore, que son en principio los formatos en los que estará disponible. En «Dragon Ninja» la acción transcurre en una populosa ciudad en la que nuestro musculoso protagonista tendrá que hacer frente a cuatro tipos de ninjas diferentes y a otros tantos obstáculos de las más variadas características.


Dragon Ninja.


Exploding Fist II.

Pero no sólo Ocean ha contribuido a aumentar el extenso catálogo de este género tan popular, también Firebird presentará próximamente «Exploding Fist II» que cuenta con la garantía de haber sido programado por los autores de «The Way of Exploding Fists» todo un clásico que ha marcado en gran manera las pautas que actualmente siguen.

NAVY MO

Ha pasado ya mucho tiempo desde que Dinamic comercializó un juego que poco después se convirtió en leyenda: Army Moves. Ahora por fin tenemos ya en nuestras manos su esperada segunda parte, «Navy moves», y desde luego hay que reconocer que la espera ha merecido la pena, porque es sencillamente sensacional.

La consagración de DINAMIC

Dinamic
Spectrum, Amstrad, Msx

Hemos de reconocer que Dinamic es una de las compañías que mayor índice de aceptación ha conseguido en este su país, cosa que ha quedado ampliamente demostrada con la increíble acogida que ha recibido cada uno de sus títulos, no sólo los más clásicos como «Profanation», «Game Over», «Fernando Martín» o el propio «Army moves», sino también aquellos que a la larga no han resultado ser todo lo brillante que se esperaba de ellos o que se han adentrado en un mundo tan complejo y tan aparentemente minoritario en nuestro país como es el de las aventuras conversacionales.

● Nuestro objetivo es localizar y destruir el submarino nuclear U-5544.

Y no nos cabe duda de que esta segunda parte de «Army moves» no va a ser una excepción a esta regla, porque en nuestra opinión —y aunque claro está la última palabra os corresponderá como siempre a todos vosotros— «Navy moves» es con diferencia el mejor y más completo juego realizado hasta ahora por Dinamic.
Pero no adelantemos acontecimientos, antes de entrar en el análisis de la calidad del programa, vamos a contaros paso a paso las características de cada una de sus dos partes —el Fx Special doble carga ataca de nuevo— y de las diferentes misiones que debemos acometer en cada una de ellas. Vamos allá, colocaros el flotador si no sabéis nadar, y al agua patos, la aventura de «Navy moves» acaba de comenzar.

La misión

Nuestro objetivo consiste en algo que aunque se puede expresar en muy pocas palabras va a costarnos auténtica sangre, sudor y lágrimas llevarlo a cabo: localizar y destruir el submarino nuclear U-5544.

Y decimos esto porque tal y como era de esperar el enemigo no ha dejado esta maravilla de la tecnología bélica submarina —baste con deciros que incluye el ultra-moderno y super-secreto sistema rader-homing torped— anclada en Puerto Banús, sino más bien en toda una inexpugnable fortaleza custodiada por los mejores y más expertos hombres de su ejército.

Así que AHI estáis una vez más —y con esta creemos que van unas tres millones doscientas cincuenta mil— embarcados en la cruzada de las causas perdidas y convertidos en los héroes de una película en la que definitivamente nadie os ha consultado a la hora de redactar el guión. Echarle si no una ojeada a los diferentes capítulos de la «serie».



La entrada a la base enemiga

Comenzamos nuestra aventura en las inmediaciones de la base enemiga y a bordo de nuestra lancha ultra-rápida Higgins «PT», con la cual deberemos intentar encontrar una zona que resulte idónea para la inmersión. Mientras tanto y para que no nos aburramos, podremos entretenernos, por una parte saltando las numerosas minas que el enemigo ha utilizado como «elemento de decoración» de la bahía, y por otra, correspondiendo láser en mano el «amistoso recibimiento» con acuáticas Suzuki Gpx.

Esta fase es con diferencia la que más recuerda a su predecesor, pues el sistema de juego es muy similar, como también lo es

OVES



el elevado nivel de dificultad. Desde luego, y teniendo en cuenta que se nos sirve a modo de aperitivo, tal vez sea un comienzo un tanto «indigesto».

Pero en fin, como dicen en el mundo del espectáculo el show debe continuar, y en nuestro caso lo va a hacer con una nueva misión que aunque también tiene un alto grado de riesgo, comparado con lo que acabamos de pasar nos va a parecer un auténtico paseo. Nos encontramos ya enfundados en nuestro traje de subamarinista y sumergidos en las cálidas aguas cercanas a la base enemiga. Sorprendentemente en esta zona no encontraremos ni un solo agente enemigo... ¿para que se iban a tomar la molestia si las aguas están infestadas de los más feroces tiburones?

En definitiva, que una especie de jamón con patas —que así es más o menos como nos ven estos simpáticos animalitos— tiene un porcentaje tan alto de posibilidades de salir con vida como un pavo en navidad. En fin, por lo menos no olvidamos incluir en nuestro equipo un potente fusil submarino con el que resulta una auténtica delicia fabricar pinchos morunos a base de escualo.

Nuestro objetivo consiste en encontrar la gruta de acceso a la base enemiga para una vez en su interior apoderarnos de un batiscafo con el que recorreremos el resto del camino que nos separa del U-5544. En esta ocasión, y para que no podamos quejarnos de estar peor acompañados que en zonas anteriores, disfrutaremos de la amigable compañía de pulpos gigantes empeñados en demostrarnos su cariño por el poco atractivo sistema del «abrazo estrujante».

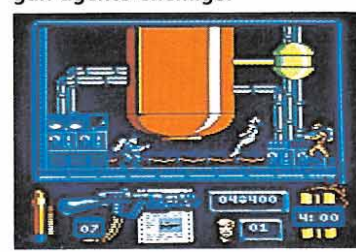
Por otra parte, y a escasos metros del submarino, tendremos oportunidad de hacer una nueva «amistad»; según todos los indicios eso que tenemos enfrente es una morena, pero ha debido alimentarse a base de estracto de jugador de baloncesto, porque no teníamos noticia de que estos glotones bichitos llegaran a medir 30 metros. Hacer caso omiso a los carteles que prohiben dar de comer a los animales, y obsequiarla con una buena ración de misiles de vuestro batiscafo en lo más profundo de su garganta, el único lugar donde le producirán efecto.



Comenzamos la misión a bordo de una lancha rápida.



En esta zona no encontraremos ningún agente enemigo.



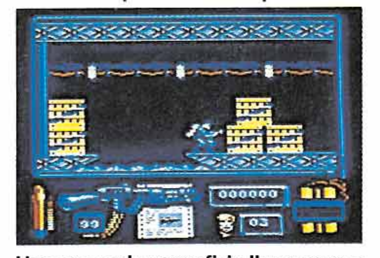
Los registros no siempre pueden ser fructíferos.



Para poder completar nuestro objetivo debemos localizar los códigos.



Tanto el lanzallamas como la ametralladora podrán ser repuestos.



Una vez en la superficie llamaremos por radio a nuestro cuartel general.

Si conseguís resolver de forma feliz vuestras ligeras desavenencias con la morena, accederéis por fin a la zona donde se encuentra el submarino, y todo lo que deberéis hacer será penetrar en su interior a través de la compuerta de desalojo de residuos que se halla en su parte inferior.

Hecho esto, habremos logrado completar la primera parte del juego, y se nos concederá la clave de acceso a la segunda. Por unos minutos podremos respirar tranquilos...

Sabotaje bajo el mar

Nada más cargar la segunda parte lo primero que deberemos hacer será introducir la clave que tanto nos costó obtener. Tras ello, apareceremos inmersos en los decorados en los que transcurre la segunda parte de la aventura: los compartimentos del U-5544. En esta ocasión la misión se va a desarrollar íntegramente en este escenario, aunque pasará por diferentes fases.

Nuestros objetivos son los siguientes: parar las máquinas del submarino, hacer que este ascienda a la superficie, llamar por radio a nuestro cuartel general para indicar la situación exacta de la base enemiga, colocar una bomba de tiempo, y salir de la nave antes de que ésta estalle en pedazos.

Todos estos objetivos deben de ser realizados a través de una compleja maniobra en la que deberemos introducirnos en el sistema de cada uno de los terminales de ordenador que controlan los puntos vitales del submarino. Pero para ello tendremos que hacernos primero con las claves de acceso que éstos nos solicitan, y esto sólo lo podremos conseguir tras eliminar a los respectivos jefes de máquinas, radio o navegación ya que una vez en el suelo, podremos registrar sus cuerpos.

Mientras llevamos a cabo estas tareas seremos atacados incesantemente por los tripulantes del submarino, unos simplemente nos disparan, mientras que otros —los más peligrosos— nos atacarán con lanzallamas. Afortunadamente contamos exactamente con sus mismas armas, es decir una eficaz ametralladora ligera y un arrasador lanzallamas.

Si como pudisteis comprobar la primera parte del juego estaba totalmente dominado por el elemento arcade, esta segunda sin dejar a este de lado, se adentra más en el campo de la videoaventura, y aunque tal vez resulte menos variada, también es con diferencia mucho más adictiva y emocionante.

Y esto último —y entramos ya a juzgar la calidad de «Navy moves»— es algo que el juego derrocha por los cuatro costados, y no es lo único, tanto los gráficos como los movimientos están perfectamente realizados, y sobre todo —y esto nos parece lo más importante— creemos que Dinamic ha logrado dar con lo que tanto ellos como sus muchos «fans» buscaban desde hace tiempo: el grado exacto de dificultad, lo suficientemente alta para mantener el interés pero a la vez lo suficientemente baja para no llevarnos a la desesperación, lo cual equivale a decir que acabar el juego si ningún tipo de trucos puede ser una cuestión de horas, semanas o tal vez meses, pero desde luego es completamente posible.

Como ya os adelantábamos, en nuestra opinión «Navy moves» es el mejor y más completo juego realizado hasta la fecha por Dinamic, y tal vez —ojalá no nos equivoquemos— se convierta en la llave definitiva que les abra las puertas del mercado inglés. Por último, una buena noticia, la sombra de una tercera parte del juego, «Artic Moves» ya planea sobre nuestras cabezas. Ojalá no tarde mucho en aterrizar. ■

J.E.B.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		9
Gráficos:		
Originalidad:		

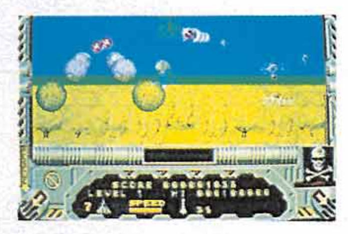
FLASH

Los lanzamientos de Martech

La prolífera compañía Martech presentó hace unos días parte de lo que serán sus lanzamientos más inminentes de cara a su campaña de navidad. Como podréis comprobar encontraremos títulos para todos los gustos, partiendo de una nota común la adicción. Especialmente espectacular será «Rex» que parte de los planteamientos de la primeras videoaventuras con escenario espacial, aparecerá en las versiones de Commodore y Amstrad. Dentro de la línea de arcades de combate encontraremos «Hellfire» que en principio aparecerá para Atari, aunque está prevista su conversión a todos los formatos. Completando este recorrido por todos los géneros del software aparecerá «Shoot Out», un arcade que se desarrolla en el oeste en el que un joven sheriff deberá defenderse del ataque de los forajidos que le amenazan desde las ventanas. «Shoot Out» aparecerá en las versiones de Spectrum, Amstrad y Commodore.



Rex.





Hellfire.



Shoot Out.

Entrevista



Hablamos con los autores de «Triple Comando»

Xortrapa

Que el sofware español está de moda es algo que no vamos a descubrir desde estas páginas, como tampoco que día a día son más las jóvenes compañías que hacen su irrupción en el mercado con nuevos y prometedores lanzamientos. Una de ellas, Xortrapa, accedió recientemente a convertirse en el blanco de nuestras insidiosas preguntas. Éste es el resultado de nuestro implacable «interrogatorio».

Xortrapa es una joven compañía que se fundó hace ahora algo más de un año bajo el impulso de tres programadores españoles: Julián Alarcón, Alberto Blanco y Joaquín García. Por aquel entonces todos ellos trabajaban en otra compañía española, pero tras ciertas discrepancias con ésta, eligieron emprender un nuevo camino creando su propia compañía. Desde entonces los acontecimientos se han sucedido, y lo que en principio no era sino un grupo de trabajo formado por tres amigos hoy se ha convertido en una pequeña compañía que ha ampliado considerablemente su número de programadores, que ha dejado de ser independiente para firmar un contrato con la distribuidora española Dro Soft, y que en la parte negativa ha visto cómo uno de sus miembros fundadores, Alberto Blanco, emprendía su propio camino por separado.

Recientemente tuvimos ocasión de reunir de nuevo a sus tres miembros fundadores, los mismos que dieron vida al que hasta ahora es su único título en el mercado: «Triple Comando». Éstas fueron sus declaraciones:

MM.—¿Cómo y cuándo aprendisteis a programar?

ALBERTO.—Todos conocimos el Spectrum en sus comienzos, y los tres nos lo compramos con la misma intención: jugar. Más tarde nos empezamos a interesar por la programación y tras los primeros pasos en Basic nos lanzamos al aprendizaje del Código Máquina.

JOAQUÍN.—En mi caso, y dado que yo trabajo como grafista, el proceso pasó por descubrir cierto día un maravilloso diseñador gráfico llamado «Art Studio», con el que aprendí todo lo que sé.

MM.—¿Merece la pena el tiempo que se tarda en realizar un programa teniendo en cuenta los beneficios que por ello se obtienen?

ALBERTO.—En el caso de «Triple Comando» no, pues nos llevó aproximadamente un año y tres meses concluirlo, debido a que por aquel entonces Julián y yo teníamos otros trabajos mientras que Joaquín estaba en la mili.

JULIÁN.—La única verdadera satisfacción que nos ha reportado «Triple Comando» es la de haber visto como se cumplía el sueño de realizar un juego y que lo editase una compañía.

MM.—¿Cómo preferís trabajar, de forma independiente o ligados a una compañía?

JOAQUÍN.—Si como ocurre con el caso de Dro Soft con Xortrapa la compañía te apoya, indudablemente es preferible trabajar de esta forma.

ALBERTO.—En mi caso, pienso que es preferible trabajar de forma independiente, ya que el hecho de que nadie te asegure cobrar un sueldo a fin de mes hace que te esfuerces el doble en intentar que tu programa sea el mejor y alcance la máxima cifra de ventas.

MM.—¿Cómo nació «Triple Comando»?

JULIÁN.—La idea original del juego nos fue suministrada por la compañía en la que trabajábamos antes de fundar Xortrapa; cuando la abandonamos, decidimos que era una pena abandonar el proyecto, así que continuamos trabajando en él. Como os podéis imaginar en más de un año el juego ha cambiado mucho de la idea original, pero estamos contentos del resultado obtenido.

MM.—Ahora que el juego está en la calle y con el corazón en la mano. ¿Ha resultado más difícil de lo que pensabais?

JOAQUÍN.—En lo que se refiere a la programación no, pero sí ha sido más difícil en cuanto a la negociación para que fuera comercializado. Pasamos muchos días de despacho en despacho con el juego debajo del brazo y la moral por los suelos al escuchar las ofertas que por él nos hacían.

MM.—¿Hubo algún modelo inspirador a la hora de realizar «Triple Comando»?

ALBERTO.—A los tres nos gustaba mucho «Comando», pero intentamos hacer algo más real y menos arcade. De hecho intentar llegar al final del juego sin seguir una pequeña estrategia, es prácticamente imposible.

MM.—¿Tenéis algún proyecto en mente?

JULIÁN.—Estamos trabajando en varios proyectos. De momento sólo podemos deciros que uno girará en torno a las carreras automovilísticas y que otro tendrá como protagonista al mismísimo Don Juan.

MM.—¿Qué juego os hubiera gustado hacer?

ALBERTO.—Sin duda, Knight Lore. La verdad es que hay que quitarse el sombrero ante los señores de Ultimate.

JULIÁN.—Estoy de acuerdo, Knight Lore o Alien 8. No se ha vuelto a hacer nada como aquello.

MM.—¿Cómo pensáis que va a avanzar el mercado de los ordenadores?

JULIÁN.—Creemos que las máquinas de 8 bits como Spectrum, Commodore, Amstrad y MSX, irán paulatinamente desapareciendo dejando paso a las máquinas de 16 bits sobre todo a los PCs. Las mayores posibilidades que éstos ofrecen al programador y en último término al usuario harán que pronto ordenadores tan sensacionales como Amiga o Atari St se impongan paso a paso en el mercado.

MM.—Por último, y sinceramente, decidnos que tiene «Triple Comando» que no haya tenido antes ningún arcade bélico.

JOAQUÍN.—Por encima de todo la posibilidad de que tres jugadores participen simultáneamente en el desarrollo del juego, y el hecho de que entre los tres puedan crear una pequeña estrategia de combate. También nos hemos esforzado por incluir el máximo número de detalles que contribuyan a aumentar el realismo del juego.

ALBERTO.—También es destacable el hecho de que ninguno de los arcades bélicos anteriores ha sido realizado por un equipo de programadores tan abiertos, elegantes y apuestos... (risas).

JULIÁN.—Bromas aparte, creemos que «Triple Comando» es un buen juego de acción, aunque esperamos poder conseguir que cada uno de nuestros próximos lanzamientos posea un nivel de calidad cada vez mayor.



¡Participa con nosotros en este fantástico viaje y gana más de 500.000 ptas. en premios!





3º PREMIO

KANGURO Y PANDA
Coches teledirigidos con Radiocontrol
• Amortiguadores hidráulicos
• Motor eléctrico • Servo dirección
• Neumáticos gran diámetro

BASES DEL CONCURSO

¡REALIZA CON NOSOTROS UN FANTÁSTICO VIAJE! PATROCINADO POR MEGAGAMES

Se trata de realizar un viaje partiendo de la ciudad URBANA (que se encuentra en el centro de la TARJETA CONCURSO y, después de recorrer las otras cuatro (ciudad del FRÍO, ciudad del CALOR, ciudad SUBMARINA y ciudad de la SELVA), regresar de nuevo a la ciudad URBANA. Para cubrir cualquier de los itinerarios elegidos harán falta los OBJETOS o medios de TRANSPORTE que están indicados en la TARJETA CONCURSO. En caso de no tenerlos, los OBJETOS pueden ser sustituidos por su valor monetario correspondiente. Cada OBJETO está valorado en 300 CRÉDITOS. Los medios de TRANSPORTE (JEEP, BARCA, CAMIÓN o ELEFANTE) no pueden ser sustituidos por nada.

El objetivo del juego es recortar y pegar sobre el tablero de concurso los elementos necesarios a seleccionar de entre lo que, durante cuatro meses, publicará la revista MICROMANÍA en forma de cupón.

No puede repetirse un trayecto ya realizado, a no ser en sentido contrario. Por ejemplo, si se ha ido de la ciudad de la SELVA a la ciudad del FRIO (utilizando para ello las BOTAS DE NIEVE) no puede volverse a recorrer ese camino a no ser en dirección contraria (es decir, desde la ciudad del FRIO a la ciudad de la SELVA y esta vez utilizando para ello el SALACOT o su equivalente en CRÉDITOS).

ADVERTENCIA

El reglamento del CONCURSO está inspirado en el del JUEGO del mismo nombre, pero no es exactamente igual.

En ningún caso podrán utilizarse elementos del JUEGO (cartas, etc.) para participar en el concurso. En el concurso sólo podrán incluirse los objetos, medios de transporte y billetes que se publicarán en forma de cupón, en el interior de la revista durante los meses de DICIEMBRE, ENERO, FEBRERO y MARZO.

LOS OBJETOS QUE INTERVIENEN SON:

•Cantimplora •Traje veraniego •Botellas de aire •Gafas de buzo •Machete •Abrigo de piel de oso •Botas para nieve •Salacot.

LOS MEDIOS DE TRANSPORTE SON:

•Jeep •Camión •Barca de remos •Elefante.

¡Participa con nosotros en la realización de este fantástico viaje!

El concurso se desarrollará durante los meses de DICIEMBRE, ENERO FEBRERO y MARZO.

Cada mes te proporcionaremos varios elementos con los que podrás reconstruir este fascinante viaje buscando siempre los necesarios en cada trayecto. No olvides que puede haber elementos que no te valgan para nada y que puedes intercambiar con tus amigos.

Si participas enviando tu tarjeta de CONCURSO (no se admitirán fotocopias) debidamente resuelta podrás resultar premiado con uno de los premios que sortearemos ante notario entre los acertantes.

PREMIOS

1.° PREMIO: **UN KART.**
2.° PREMIO: **UN COCHE TELEDIRIGIDO.**
3.° PREMIO: **UN COCHE TELEDIRIGIDO.**

Estos premios recaerán, por sorteo ante notario, en tres de los concursantes que hayan completado correctamente el viaje, siguiendo el orden de extracción de los sobres (primer, segundo y tercer premio respectivamente).

Una vez hayas completado el viaje (no importa el orden elegido) explica en el espacio que hay reservado para ello el ITINERARIO que has realizado. Recorta las piezas adecuadas de los cupones y pégalas en los lugares que se indica (no valen fotocopias). Ahora sólo queda enviar la tarjeta-CONCURSO rellena con tus datos personales, en sobre cerrado, antes del día 31 de MARZO de 1989 (se considerará la fecha del matasellos), a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS, S.A.
MICROMANÍA
APARTADO DE CORREOS 328
ALCOBENDAS. 28100 MADRID

IMPORTANTE:

No olvides indicar en una esquina del sobre la palabra **«VIAJE A LO DESCONOCIDO»**. Sin este dato no podrás tomar parte en el sorteo.

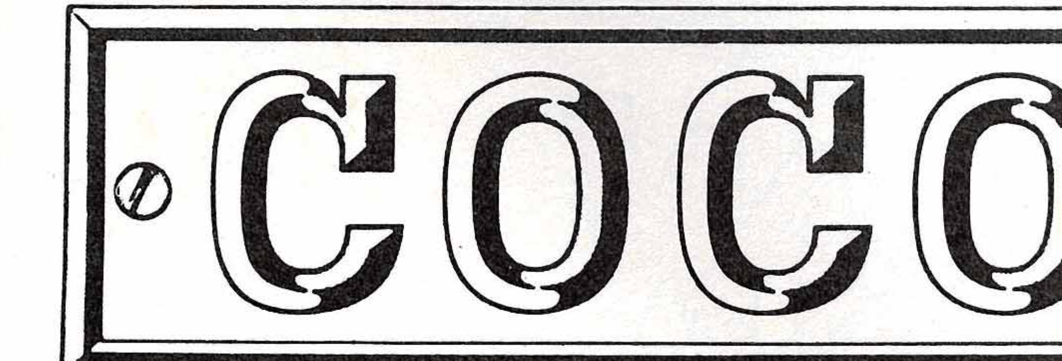
HOBBY PRESS, S.A. no se responsabiliza de ninguna reclamación de cartas que no hayan sido entregadas por el servicio de correos o que lo sean con retraso.

El resultado de este sorteo se publicará en las páginas de la revista.

Cualquier reclamación por aspectos no contemplados en estas bases o por la correcta interpretación de las mismas, será resuelta inapelablemente por el criterio del Notario que dará fe de la realización del sorteo.

¡¡SUERTE!!





C/. JUAN ALVAREZ MENDIZABAL, 54. MADRID 28008
TEL. (91) 248 54 81 METRO: ARGUELLES Y VENTURA RODRIGUEZ

POR TELEFONO TU JUEGO EN CASA EN 72 HORAS

EN "COCONUT" PUEDES PROBAR LOS JUEGOS ANTES DE COMPRARLOS

SPECTRUM

ASPAR G.P. MASTER	875
ABRACADABRA	880
ANDY CAPP	875
ASTRONOMIA	1.800
ASTRONOMIA-CIELO	995
ASTRONOMIA-TIERRA	995
ABADIA DEL CRIMEN	875
A. T. F.	1.200
ACE 2	875
ARKANOID II	875
AMOTOS PUF	875
ARCTIFOX	875
BARBARIAN II	1.200
BIONIC COMMANDO	875
BLOOD BROTHERS	875
BLOOD VALLEY	875
BEDLAM (128)	875
BUBBLE BOBBLE	1.500
BLACK LAMP	875
BATTLE SHIP	875
BISMARK	2.200
BATTLEFIELD GERMANY	2.600
BEYOND ICE PALACE	875
BLACK BEARD	875
CALL ME PSYCO	875
CONFLICT 1	2.200
CONFLICT 2	1.800
COLLECTION ULTIMATE	1.995
COLLECTION DINAMIC 2	1.200
CROSSWIZE	875
CHARLES CHAPLIN	875
COLOUSUSS CHESS 4	875
CAPITAN SEVILLA	875
CARVALHO	875
CYBERNOID 2	875
CYBERNOID	875
CALIFORNIA GAMES	875
COMBAT SCHOOL	875
CHAIN REACTION	875
DESOLATOR	750
DARK SPECTRE	1.800
DARK SIDE	875
DALEY THOMSOM 88	875
DON QUIJOTE	875
DREAM WARRIOR	875
DESPERADO	875
EXITOS PROEIN 2	1.450
EMPIRE STRIKE BACK	1.200
EL PODER OSCURO	875
EARTHLIGHT	875
E. BUTRAGUEÑO	1.200
EL CID	875
FRONTIERS	1.200
FURY	875
FRIGHTMARE	1.200
F. MARTIN BASKET	875
FLYING SHARK	1.500
GOLD SILVER BRONZE	1.995
GUERRILLA WAR	875
GUNSHIP	2.200
GAME SET I MATCH	1.800
GARFIELD	875
GUERRA VAJILLAS	875
GUTZ	875
GOTHIK	875
GEE BEE AIR RALLY	875
GUADALCANAL	880
GOODY	875
GRYZOR	875
HABILITY	875
HUMPHREY	875
HOPPING MAD	875
HUNDRA	875
HERCULES	875
HYSTERIA	875
HYDROFOOL	1.200
IKARI WARRIORS	875
INSIDE OUTING	875
INDIANA JONES	875
IMPLOSION	875
IMPOSIBLE MISSION II	875
IMPACT	875
JACK THE NIPPER II	875
JAIL BREAK	875
KARNOV	880
LA CORONA	875
MEGANOVA	875
MEGACHESS	875
MICKEY MOUSE	875
MEGA APOCALYPSE	875
MUTAN ZONE	875
MARAUDER	875
MAD MIX GAME	875
MARBLE MADNESS	875
MAGNETRON	875
MATCH DAY 2	875
MIKE GUNNER (GUN STICK)	1.200
MASK TWO	875
MORTADELO Y FILEMON	875
NAVY MOVES	875
NIGHT RIDER	1.200
NIGEL MANSELL	875
NEBULUS	875
NORTH STAR	875
OVERLORD (WAR GAME)	2.400
OVERLANDER	875
OUT RUN	1.200
PAK ERBE 88	2.495
PARIS-DAKAR	875
PAK OF ACES	875
PUB GAMES	875
POST MORTEM	875
PUNK STAR	875
PLATOON	875
PINK PANTHER	875
PREDATOR	880
PROHIBITION	1.200
PHM PEGASUS	875
PEGASUS BRIDGE	2.400

SPECTRUM

PSYCO SOLDIER	875
PETER BEARDSLEY	1.200
RAMBO III	875
ROBOCOP	875
ROAD BLASTER	875
RENEGADE II	875
RENAUD	1.200
ROADWARS	875
RASTAN	875
RAMPARTS	875
ROLLING THUNDER	875
RED OCTOBER	1.200
SOL NEGRO	875
STREET FIGHTER	875
SAS	875
SAMURAI WARRIORS	875
SKATE CRAZY	875
SORCERER LORD	2.600
SENTINEL	875
STARDUST	875
SUPER HANG ON	880
SILENT SHADOW	875
SALAMANDER	875
STREET BASKET	875
SIDE ARMS	875
TYPHOON	875
THE GAME WINTER ED	875
THOR	880
TRIPLE COMMANDO	875
TRIVIAL PURSUIT	3.400
TETRIS	875
TRANTOR	875
THE RACE A. TIME	875
TOBRUK	2.200
TERRAMEX	1.200
TURBO GIRL	875
THUNDERCATS	875
TAI PAN	875
TRAP DOOR 2	875
VIRUS	875
VICTORY ROAD	875
VINDICATOR	875
VIXEN	875
WHERE TIME S.S(128)	875
WINTER OLYMPIAD	875
WONDER BOY	875
XOR	875
19	1.200
1943	875
3D GAME MAKER	1.500
6 PAK 2	1.750
6 PAK 3	1.700
720	875

SPECTRUM + 3

MULTIFACE THREE	10.700
MULTIFACE THREE + CON	11.900
ASPAR G.P. MASTER	1.750
ATF	2.750
ATROG	2.750
ARKANOID II/PLATOON	2.250
ACE 2	2.600
ABADIA DEL CRIMEN	2.250
BUGGY BOY	2.250
BEYOND ICE PALACE	2.250
BEDLAM/SIDE ARMS	2.250
COLLECTION DINAMIC	2.250
COLLECTION DINAMIC 2	2.250
COLLECTION ULTIMATE	3.200
CARVALHO	1.750
COLOSSUS CHESS 4	2.800
CALIFORNIA GAMES	2.500
DARK SIDE	1.950
E. BUTRAGUEÑO	1.900
FRONTIERS	2.750
FRIGHTMARE	2.750
F. MARTIN BASKET	1.750
GUNSHIP	3.200
GAME SET I MATCH	3.800
GOLD SILVER BRONZE	3.200
GUERRA VAJILLAS	1.750
GOODY/LAST MISSION	2.250
HUNDRA/TURBO GIRL	2.250
MORTADELO Y FILEMON	1.750
MIKE GUNNER (GUN STICK)	1.750
MEGANOVA/CAPITAN SEVILLA	2.250
OVERLANDER	2.250
PLATOON/ARKANOID II	2.250
PHANTIS/FREDDY H.	2.250
PROHIBITION	2.750
REX HARD	2.750
RENEGADE 2/RENEGADE	2.250
SIDE ARMS/BEDLAM	2.250
STARAIDERS II	2.200
SILENT SHADOW/MAD MIX G.	2.250
TERRAMEX	2.750
TRIVIAL PURSUIT	4.300
TRIPLE COMMANDO	1.750
TRANSFER + 3	2.500
TURBO GIRL	1.750
VENOM/NORTH STAR	2.250
3D GAME MAKER	2.250
JOYSTICK KONIX +2+3	2.800
JOYSTICK ZERO-ZERO +2+3	1.800
GUN STICK	6.900

MAT SPECTRUM

MULTIFACE TWO	10.700
KEMPSTON MHT	2.200
KEMPSTON K DANNER	1.800
MULTIJOYSTICK	3.800
PHOENIX III -3	6.500
INTERFACE CENTRONICS	9.500
RATON KEPSTON	12.000
ALMOHADILLA RATON	1.800
CABLE CASETE +3	1.200
CABLE JOYSTICK +2+3	1.200
CABLE ANTENA	600

AMSTRAD

ASPAR G.P. MASTER	875
ATF	1.200
ATROG	1.200
ABADIA DEL CRIMEN	875
ALTERNATIVE W.GAMES	875
ARCTIFOX	875
AFTERBURNER	880
ABRACADABRA	880
ANGEL DE CRISTAL	1.200
ASTRONOMIA	1.800
ANDY CAPP	875
BARBARIAN II	1.200
BIONIC COMMANDO	875
BLOOD BROTHERS	875
BUGGY BOY	875
BEYOND ICE PALACE	875
BATTLE SHIPS	875
BLACK BEARD	875
BEDLAM	875
BILLY II	995
BUBBLE BOBBLE	1.500
COLLECTION DINAMIC 2	1.200
CYBERNOID 2	875
CYBERNOID	875
COLOSSUS CHESS 4	1.400
CARVALHO	875
CRAZY CARS	880
CAD 3D	2.300
CHAIN REACTION	875
CALIFORNIA GAMES	875
COMBAT SCHOOL	875
CAPITAN AMERICA	875
DALEY THOMSON 88	875
DARK SIDE	875
DREAM WARRIORS	875
DESOLATOR	750
EL PODER OSCURO	875
EXITOS PROEIN 2	1.450
EMPIRE STRIKE BACK	1.200
E. BUTRAGUEÑO	1.200
EXOLON	875
EL CID	875
F. MARTIN BASKET	875
FURY	875
FLYING SHARK	1.500
GOLD SILVER BRONZE	1.995
GUERRILLA WAR	875
GEE BEE AIR RALLY	880
GUERRA VAJILLAS	880
GOTHIK	875
GRYZOR	875
GUADALCANAL	880
GARFIELD	875
GAUNTLET II	875
GOODY	875
HUMPHREY	875
HOPPING MAD	875
HERCULES	875
HMS COBRA	2.000
HYDROFOOL	1.200
INSIDE OUTING	875
IKARI WARRIORS	875
IMPOSIBLE MISSION II	875
KARNOV	880
MEGACHESS	875
MEGA APOCALYPSE	875
MUTAN ZONE	875
MARAUDER	875
MICKEY MOUSE	875
MAD MIX GAME	875
MACH 3	995
MORTADELO Y FILEMON	875
MIKE GUNNER (GUN STICK)	1.200
NAVY MOVES	875
NIGHT RIDER	1.200
NIGEL MANSELL	875
NORTH STAR	875
OVERLANDER	875
OUT RUN	1.200
OPEN GOLF	875
PAK ERBE 88	2.495
PARIS DAKAR	875
PUNK STAR	875
PETER BEDSLEY	1.200
PUB GAMES	875
PAK OF ACES	875
PIMBALL	875
PROHIBITION	1.200
PLATOON	875
PINK PANTHER	875
PREDATOR	875
QUAD	995
¿QUE? JUEGO PREGUNTAS	1.595
ROBOCOP	875
RAMBO III	875
ROAD BLASTER	875
ROCK'N ROLLER	875
RENEGADE 2	875
RACE A. TIME	875
RYGAR	875
RAMPARTS	875
RENAUD	1.200
REX HARD	875
RED OCTOBER	875
SOL NEGRO	875
STREET FIGHTER	875
SUPER SKY	880
SPACE RACER	995
SAMURAI WARRIORS	875
SALAMANDER	875
SKATER CRAZY	875
SIDE ARMS	875
SILENT SHADOW	875
STREET BASKET	875
SENTINEL	875
TYPHOON	875
THE GAME WINTER ED	875
TRIPLE COMMANDO	875
TETRIS	875

AMSTRAD

TERRAMEX	1.200
TRAP DOOR 2	875
TURBO GIRL	875
TRIVIAL PURSUIT	3.400
THEATRE EUROPE	1.200
TRANTOR	875
TOUR DE FORCE	875
THUNDERCATS	875
VIRUS	875
VICTORY ROAD	875
VINDICATOR	875
WHERE TIME S.S.	875
WELLS I FARGO	875
WESTERN GAMES	875
XOR	875
1943	875
6 PAK 3	1.200
500 CC G.PRIX	995
720	875

AMSTRAD DISCO

ADVANCED ART STUDIO	8.400
ART STUDIO	5.500
ASPAR G.P. MASTER	1.750
ASTRONOMIA	2.950
ATF	2.750
ATROG	2.500
ABADIA DEL CRIMEN	2.250
ANGEL DE CRISTAL	2.750
BUGGY BOY	2.250
BLACK BEARD/MAD MIX G	2.250
BATTLE SHIPS	2.250
BUBBLE BOBBLE	2.500
BILLY II	2.400
BARBARIAN/STIFFLIP	2.250
COLLECTION DINAMIC 2	2.250
CHARLES CHAPLIN/LAZER TA	2.250
COLOSSUS CHESS 4	2.800
CAD 3D	5.500
CARVALHO	1.750
DARK SIDE	1.950
DESPERADO/SURVIVOR	2.250
DON QUIJOTE/MEGACORP	2.250
E. BUTRAGUEÑO	2.250
EXOLON/ZYNAPS	2.250
EXITOS PROEIN 2	2.495
F. MARTIN BASKET	1.750
FLYING SHARK	2.500
GOLD SILVER BRONZE	3.200
GEE BEE AIR RALLY	1.900
GARFIELD	1.750
GUERRA VAJILLAS	1.750
GUADALCANAL/H. FRONTIER	2.250
GOODY/LAST MISSION	2.250
GAUNTLET II/720°	2.250
HMS COBRA	3.500
HYDROFOOL	2.750
IKARY WARRIORS	2.250
INDIANA JONES/RYGAR	2.250
KARNOV	1.900
MEGANOVA	1.750
MATCH DAY 2/PH. CLUB	2.250
MORTADELO/PINK PANTHER	2.250
MIKE GUNNER (GUN STICK)	2.250
MASTER DEL UNIVERSO/DEFL	2.250
MACH 3/KYA	2.400
NAVY MOVES	1.750
OVERLANDER	2.250
OUT RUN	2.250
OPEN GOLF	2.250
PAK ERBE 88	3.200
PETER BEARDSLEY	2.750
PIMABALL	2.250
PUB GAMES	1.750
PLATOON/ARKANOID II	2.250
PREDATOR	2.495
PHM PEGASUS	1.750
PHANTIS/FREDDY H.	2.250
RED OCTOBER	2.750
RENEGADE/WIZBALL	2.250
RENAUD	2.750
REX HARD	2.250
TETRIX	2.250
TERRAMEX	2.750
TRIPLE COMMANDO	1.750
TRAP DOOR 2	1.950
TRIVIAL PURSUIT	4.300
TURBO GIRL	1.750
XOR	1.750
500 CC G. PRIX	2.200
6 PAK 3	2.950

MATERIAL AMSTRAD

10 DISCOS 3" MAXELL	4.500
10 DISCOS 3" CTS/CAJA	3.900
10 DISCOS 5.25" DC.DD	800
ARCHIVADOR 5.25" 100 U.	2.800
ARCHIVADOR 5.25" SPACE	4.200
ARCHIVADOR 3" 50 U.	2.800
TAPA TECLADO 6128	2.500
TAPA TECLADO 1512-1640	2.500
ALMOHADILLA RATON	1.800
MULTIFACE TWO	16.500
DISCOLOGY 3	8.000
SINTETIZADOR VOZ (CPC)	9.400
AMPLIACION MEMORIA (CPC)	12.500
MODULADOR TELEVISOR M-1	9.800
CONVERTIDOR MONITOR TV	21.900
CINTA IMPRESORA PCW	1.200
CINTA DMP 2.000 - 3.000	950
CABLE CASETE 6128	1.200
CABLE 2 JOYSTICK (CPC)	2.200
CABLE PROLONGADOR 464	1.500
CABLE PROLONGADOR 6128	2.200
CAJA 3"	50

PC 1512-1640

AJEDREZ	975
ABADIA DEL CRIMEN	1.990
ANTIRIAD	1.995
ACE OF ACES	1.995
ARKANOID 2	1.995
ASTRONOMIA	2.475
BOB MORANE (CABALLERO)	975
BOB MORANE (JUNGLA)	975
BOB MORANE (ESPACIO)	975
BOBO	1.650
BUBBLE GHOST	1.650
BIONIC COMMANDO	1.995
BEDLAM	1.995
BARBARIAN	1.995
BAD CAT	1.995
BRUNO BOXING	1.990
BOB WINNER	2.100
CITY WAR	975
CHAMONIX CHALLENGE	1.600
CRASH GARRET	1.650
COMBAT SCHOOL	1.995
CHARLES CHAPLIN	1.995
CALIFORNIA GAMES	1.995
CHUCK YEAGGER SIM	1.900
CHESSMASTER 2.000	1.900
CONFICT IN VIETNAM	5.200
CRUSADER IN EUROPE	5.200
CONQUISTAS DE ARMORIK	1.650
CARVALHO	1.900
DAMBUSTERS	1.995
DREAM WARRIORS	1.995
DALEY THOMSOM	1.995
DON QUIJOTE	1.995
DEFENDER OF THE CROWN	2.850
DARK CASTLE	2.850
DESICION IN DESERT	5.200
EDEN BLUES	975
ELECTRIC PHONE	975
ELECTRIC DESCK	975
ELECTRIC CALC	975
ELECTRIC MAIL	975
ELECTRIC WRITE	975
ENFORCERER	2.850
FINAL ASSAULT	1.995
FORTRESSE	2.100
FALCON (AT+EGA)	9.500
FLIGHT SIMULATOR	14.000
GHOST MAN	975
GEOGRAFIA DE ESPAÑA	975
GAUNTLET	1.995
GREEN BERET	1.995
GRAND PRIX 500 CC	2.100
GATO	975
GRYZOR	1.995
GUNSHIP	7.400
GOODY	1.990
IZNOGOUD	1.650
IMPOSSIBLE MISSION II	1.995
IKARY WARRIORS	1.950
KEGABRIX	975
KUBERT	975
L.A. CRACKDOWN	1.995
LIVIGSTONE SUPONGO	1.990
LORD CONQUEST	5.900
MAD MIX GAME	1.995
MARBLE MADNESS	1.900
MACADAM BUMPER	975
MGT	2.100
OPERATION WOLF	1.995
ORMUZ	1.990
PLATOON	1.995
PHARAON	2.100
PROHIBITION	975
RAMBO III	1.995
ROBOCOP	1.995
RED OCTOBER	4.000
SIDEWALK	975
SOLOMONS KEY	1.995
STARDUST	1.995
SDI	2.850
STREET BASKET	1.995
STARGLIDER	3.900
SOLOFLIGHT	4.400
TETRIS	1.990
TRANTOR	1.995
TEST DRIVE	1.900
VICTORY ROAD	1.995
WORLD TOUR GOLF	1.900
WIZARD WARZ	1.995
4 X 4 ROAD RACING	1.995
JOYSTICK PC + TARJETA	9.800
MODEM INTERNO	18.700

PCW 8256-8512

ARMAGEDDON MAN	3.500
BOB WINNER	2.500
BATMAN	3.000
BRUNO BOXING	3.500
CATCH 23	3.500
CLASSIC COLLECTION	3.800
CLASSIC COLLECTION 2	3.800
CLOCK CHESS 88	3.800
COLOSSUS CHESS 4	3.800
FORMULA I	4.200
HEAD OVER HEELS	3.200
JEWELS OF DARKNESS	5.200
JAMES BOND 007	3.500
MATCH DAY 2	3.500
SKY WAR	4.200
STRIKE FORCE HARRIER	4.200
STARGLIDER	3.900
SNOOKER BILLAR	4.200
TETRIS	3.500
TOMAHAWK	4.200
JOYSTICK + INTERFACE	5.500
RATON KEMPSTON	16.500
ALMOHADILLA RATON	1.800
DATAFAX	9.700

MSX

ASPAR G.P. MASTER	875
ABADIA DEL CRIMEN	875
ASTRONOMIA	1.800
AMOTOS PUF	875
ARKOS	875
BLACK BEARD	875
BEACH HEAD	875
COLLECTION DINAMIC 2	1.200
CAPITAN SEVILLA	875
CALIFORNIA GAMES	875
COLOSSUS CHESS 4	1.500
CITY CONECTION	875
DON QUIJOTE	875
D. DAY	875
EL PODER OSCURO	875
E. BUTRAGUEÑO	1.200
EXERION	875
GAME OVER	875
HUMPHREY	875
HUNDRA	875
INDIANA JONES	875
MUTAN ZONE	875
MEGANOVA	875
MEGACHESS	875
MATCH DAY 2	875
MIKE GUNNER (GUN STICK)	1.200
ORMUZ	875
PAK ERBE 88	2.495
RED OCTOBER	1.200
SOL NEGRO	875
SILENT SHADOW	875
THE GAME WINTER ED	875
TRIPLE COMMANDO	875
TERRAMEX	1.200
TRANTOR	875
TURBO GIRL	875
TAI PAN	875
TIME CURB	875
WORLD GAMES	875
ANDOROGYNUS	4.700C
AMERICAN TRUCK	4.700C
DEEP FOREST	4.700C
F-1 SPIRIT	4.700C
FANTASM SOLDIER	4.700C
GONVELLIUS	4.700C
GUARDICS	4.700C
MAZE OF GALIUS	4.700C
MIRAI	4.700C
NEMESIS 2	4.700C
PENGUIN ADVENTURE	4.700C
SCRAMBLE FORMATION	4.700C
SALAMANDER	4.700C
TRITRORN	4.700C
VAXOL	4.700C
GARIVO KING (MSX 2)	4.700C
METAL GEAR (MSX 2)	4.700C
SUPER TRITORN (MSX 2)	4.700C
USAS (MSX 2)	4.700C
VAMPIRE KILLER (MSX 2)	4.700C

C.64 - 128

ALTERNATIVE W.GAMES	875
ATF	1.200
ARCTIFOX	875
BOB WINNER	995
BUGGY BOY	875
BUBBLE BOBBLE	1.500
BANKOK NIGHTS	1.200
COLLECTION DINAMIC 2	1.200
DALEY THOMSOM 88	875
EMPIRE S.BACK	1.200
FLYING SHARK	1.500
FLIGHT SIM 2 (DISCO)	10.000
G. PRIX 500 CC	995
GUERRILLA WAR	875
MATCH DAY 2	875
M.RAUDER	875
OUT RUN	1.200
PAK ERBE 88	2.495
PLATOON	875
ROAD BLASTER	875
RED OCTOBER	1.200
RENEGADE 2	875
STREET FIGHTER	875
SALAMANDER	875
SKATE CRAZY	875
STAR WARS	995
TYPHOON	875
THE LAST NINJA 2	1.450
VINDICATOR	875
WESTERN GAMES	875

AMIGA

ARENA	4.900
BRATACASS	4.900
CHESSMASTER 2000	2.500
DEEP SPACE	4.900
ENFORCERER	2.850
FERRARI F-1	2.500
F-18 INTERCEPTOR	2.500
MORTADELO Y FILEMON	2.500
MARBLE MADNESS	2.500
PINK PANTHER	2.500
ROAD WARS	2.500
RED OCTOBER	3.900
SILENT SERVICE	5.400
STAR GLIDER	3.900
SIMBAD	2.890
TEST DRIVE	2.500
TETRIS	1.990
VAMPIRE EMPIRE	2.500
XENON	2.500
DELUXE PRINT	5.000
DELUXE PRINT 2	13.500
DELUXE VIDEO PAL V 1.2	13.500
DELUXE MUSIC	13.500
SOUND SCAPE	19.400
SILVER (3D GRAPHICS)	25.900

CONSOLAS

CONSOLA SEGA
+2 JOYSTICK
+ JUEGO HANG ON
PISTOLA + JUEGO
GAFAS 3D + ADAPTADOR

JUEGOS:
ALIEN SINDROME
AFTER BURNED
ENDURO RACER
GREAT GOLF
GREAT FOOTBALL
KUNG FU KIT
OUT RUN
POWER STRIKE
QUARTET
ROCKY
SUPER WONDER BOY
SHANGAI
SPACE HARRIER
SECRET COMMANDO
THE NINJA
WONDER BOY
WORLD GRAND PRIX
WORLD SOCCER

CONSOLA NINTENDO
+2 JOYSTICK
+ SUPER MARIO BROSS
+ PISTOLA + JUEGO
EXCITEBIKE
GOLF
GUNSHOE (PISTOLA)
HOGANS ALLEY (PISTOLA)
ICE CLIMBER
LEGEND OF ZELDA
KUNG-FU

MATCH RAIDER
METROID
PRO WRESTLING
PRO-AM
PIMBALL
PUNCH OUT
RAD RACER
SOCCER
TENNIS
WRECKING CREW

CONSOLA ATARI XE
+ JOYSTICK + PISTOLA +
JUEGOS: JUEGO
ARCHON
BARNYARD YARD BLASTER
BALLBLAZER
CAVERNS OF MARS
FOOTBALL
FINAL LEGACY
FOOD FIGHT
FIGHT NIGHT
GATO
HARD BALL
JOUST
LODE RUNNER
MILLIPEDE
MIDNIGHT MAGIC
MOON PATROL
NECROMANCER
ONE ON ONE
RESCUE ON FRACTALUS
STAR RAIDERS 2
TENNIS

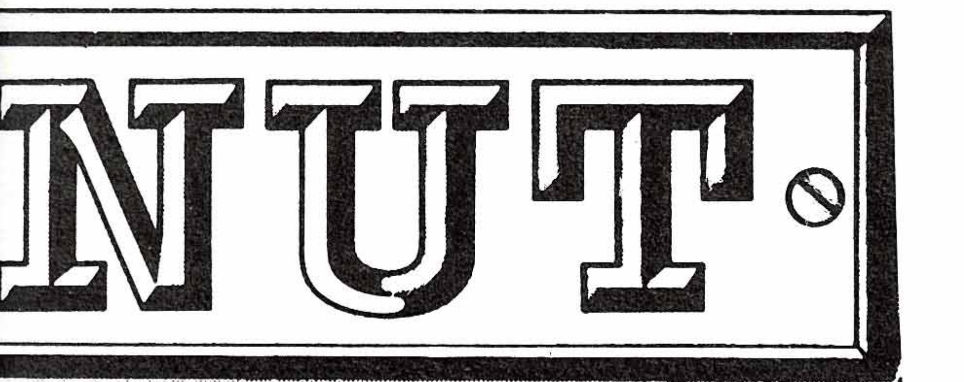
CONSOLA ATARI 2600
+ 2 JOYSTICKS + JUEGO
JUEGOS:
BATTLE ZONE
DESERT FALCON
DEFENDER 2
DIG DUG
FOOTBALL
GALAXIAN
JUNGLE HUNT
JOUST
MARIO BROTHERS
MS. PACKMAN
MILLIPEDE
PACKMAN JUNIOR
Q BERT
POLE POSITION
TENNIS

JOYSTICKS

CHEETAH 125+
CHEETAH MATCH 1
EXECUTIVE PC 1512-1640
KONIX AUTOFIRE
GUN STICK + JUEGO
MAGNUM
NAVIGATOR
QUICK SHOT 1
QUICK SHOT 2
QUICK SHOT 2 TURBO
PRO 9000
PHASOR ONE
SWITCH JOY 2
TELEMATCH SIMPLE
TELEMATCH DOBLE

MUEBLE TELEMATCH
(MONITOR COLOR + MESA
ORDENADOR + TELEMATCH
DOBLE 1

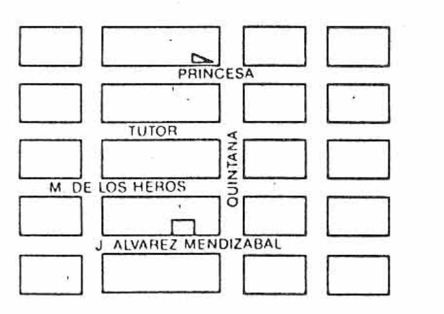
MUEBLE TELEMATCH
(MESA ORDENADOR
+ TELEMATCH DOBLE) .. 4



HORARIO:

LUNES A SABADO

De 10 á 2 y 4:30 á 8:30



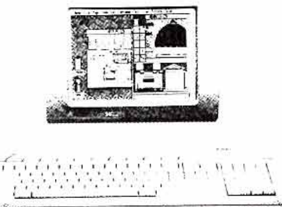
VENTA POR CORREO – TOMAMOS PEDIDOS POR TELEFONO (91) 248 54 81

IMPORTACIONES EXCLUSIVAS DE :

U. S. A. – INGLATERRA – FRANCIA

DISTRIBUIDOR OFICIAL ATARI

EL ESPECIALISTA DE ATARI EN MADRID



ATARI 520/1040 STFM

CONFIGURACIÓN

* MEMORIA: Ram: 512 Kb (520) 1024 Kb. (1040)
* Rom:192 Kb.Rom:Externa 128 Kb
* CPU: MOTOROLA MC68000 FRECUENCIA 8 MHz.
* BUS: 32 bits arq. interna, 16 bits externa y 24 bits de direccionamiento.
* SISTEMA OPERATIVO TOS Y ENTORNO OPERATIVO GEM INCORPORADOS EN ROM.
* TECLADO: QWERTY, 95 TECLAS ANATOMICAS.
* UNIDAD DE DISCO INCORPORADA DE 3.5" DE DOBLE CARA DENS.
* CANALES DE SONIDO: 3 PROGRAMABLES.
* PALETA DE COLORES: 512 COLORES.
* INCLUYE RATON Y 3 PROGRAMAS (4 para 1040).

ATARI 520 ST	76.000.-
520 + MONITOR FOSFORO BLANCO	99.000.-
520 + MONITOR COLOR	128.000.-
ATARI 1040 ST	124.000.-
1040 + MONITOR FOSFORO BLANCO	146.000.-
1040 + MONITOR COLOR	174.000.-
MEGA ST 2	Consultar
MEGA ST 4	Consultar

OFERTA 1-

ATARI 520 ST
+ MONITOR FOSFORO BLANCO
+ IMPRESORA SMM 804 .... 132.000.-

OFERTA 2-

ATARI 520 ST
+ MONITOR COLOR SC 1224
+ IMPRESORA SMM 804 .... 159.000.-

OFERTA 3-

ATARI 1040 ST
+ MONITOR FOSFORO BLANCO
+ IMPRESORA SMM 804 .... 177.000.-

OFERTA 4-

ATARI 1040 ST
+ MONITOR COLOR SC 1224
+ IMPRESORA SMM 804......... 204.000.-

MATERIAL ST	
R F. BLANCO	29.[illegible]
R COLOR	58.000
PRESORA MATRICIAL	43.000
PRESORA LASER	259.000
SCO DURO 20 MB	98.000
IDAD EXTERNA 3.5"	33.000
EM ATARI	25.000
ON ST	6.000
BLE EUROCONECTOR	3.900
BLE PROLONGADOR RATON	1.800
BLE JOYSTICK	1.800
A IMPRESORA	1.600
CHIVADOR 3.5" 60 U	2.800
DISCOS 3.5" SC.DD	2.400
DISCOS 3.5" DC.DD	2.900

SOFTWARE ST	
[illegible]	[illegible]
ADVANCED ART STUDIO	[illegible]
BASE DE DATOS	13.000
CAD 3D 2.0 (1040)	12.000
DEVELOPERS TOOLKIT	8.900
DEGAS	5.000
FILM DIRECTOR	10.800
LOGITIX	25.000
MARK W. C COMPILER	34.000
MICROSOFT WRITE	16.800
MUSIC STUDIO	7.800
MATH TOOLKIT	8.900
NEOCHROME	12.900
PRO SPRITE DESIGNER	9.300
PRO SOUND DESIGNER	12.800

SOFTWARE ST	
MIDI	5.000
LIGHT	5.000
PAQUETE DE DESARROLLO	28.000
PECAN UCSD PASCAL	28.000
PERSONAL DRAW ARTS 1	5.600
PERSONAL DRAW ARTS 2	5.600
PLUSPAINT ST	9.300
QUANTUM PAINT	6.900
RUNTIME	13.000
SUPER BASE PERSONAL	28.000
ST LOGO	8.400
TIME WORKS	28.000
TRUE BASIC	17.900
1 ST WORLD	8.400
1 ST WORLD	16.500

JUEGOS ST	
[illegible]	4.900
[illegible]	2.700
BARBARIAN (PSINOSIS)	4.900
BRATACASS	3.900
BUBBLE BOBBLE	2.500
BERMUDA PROJECT	2.850
BEYOND ICE PALACE	1.990
CRAZY CARS	2.700
CHECKMATE	2.900
CHESSMASTER 2000	2.500
CHOPPER X	1.900
DEFENDER OF THE CROWN	2.850
DEPP SPACE	4.900
ENDURO RACER	3.900
FREE CLIMBING	3.900

JUEGOS ST	
GAUNTLET 2	3.900
G. PRIX 500 CC	[illegible].700
IKARY WARRIORS	1.990
MARBLE MADNESS	2.500
OUT RUN	3.900
OVERLANDER	1.990
PLATOON	3.900
RED OCTOBER	3.900
SIMBAD	3.900
SUB BATTLE SIM	3.900
SDI	2.850
TRANTOR	3.900
TEST DRIVE	2.500
TERRORPODS	4.900
TETRIS	1.990

ATARI 65 XE	
[illegible] (64 K)	[illegible]
LECTOR CASETE XC 12	[illegible]
JUEGOS:	
AMERICAN ROAD RACER	550
BMX SIMULATOR	550
COMPILACION 1 (5JUEGOS)	1.950
COMPILACION 2 (5 JUEGOS)	1.950
CASTLE TOP	550
DECATHLON	550
ENERGY CZAR	750
FEUD	550
FOOTBALL MANAGER	750
GRAPH IT	750
JUGGLES HOUSE	750
KINGDOM	750

ATARI 800 XL	
[illegible]	550
MASTER CHESS	550
[illegible]	750
PRO GOLF	550
PANTHER	750
REVENGE 2	750
STAR RAIDERS	1.000
SCRAM	750
STORM	550
SPACE SHUTTLE	550
SNOOKER BILLAR	550
SPOOKY CASTLE	550
TWILIGHT WORLD	1.000
WINTER WALLY	550

- PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACEN
- LOS PRECIOS DEL MATERIAL ATARI NO INLUYEN IVA.-
- PARA ENVIO DE MATERIAL CONSULTARNOS

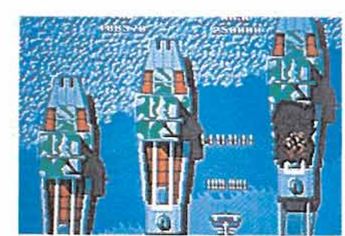
CUPON DE PEDIDO – Enviar a: COCONUT, c/ Juan Alvarez Mendizabal, 54 – 28008-Madrid

NOMBRE ____________	TITULOS	PRECIO
DIRECCION ____________	____________	____________
POBLACION ____________ C.P. ____________	____________	____________
TELEFONO ____________	____________	____________
MODELO ORDENADOR ____________	Gastos de envío	200.-
FORMA DE PAGO TALON CONTRA REEMBOLSO	TOTAL	

FLASH

Conversiones para Atari

Aunque con algunos meses de diferencia desde que se comercializaron las versiones de ocho bits de «Flying Shark», acaba de ser comercializada la versión para Atari de este mítico arcade de combate. En él se han respetado tanto el argumento como el desarrollo del juego, aprovechando eso sí las mayores posibilidades gráficas de la nueva máquina.



Flying Shark.

Dinamic también trabaja actualmente en una nueva línea para 16 bits, en la que tendrán cabida por el momento las conversiones de sus más clásicos programas, junto a sus próximos lanzamientos. De momento es casi inminente la aparición de «Game Over» y «Aspar G.P. Master», con la intención de entrar definitivamente en el mercado inglés.

Star Strek

En plena fiebre cinematográfica dentro del mundo del software, con películas tan recientes como Rambo III y Robocop, Firebird ha decidido entrar de pleno en este campo consiguiendo los derechos para producir un nuevo juego basado en un film archiconocido, dentro del género de la ciencia ficción, aunque en este caso la película se proyectó a finales de la década de los sesenta. Estamos hablando de «Star Trek» que aparecerá en las versiones de Atari, Amiga, Pc y Commodore.

Entrevista



La nueva aventura de IBSA

Desde estas mismas páginas os hemos presentado, en más de una ocasión, la aparición de nuevas compañías de software dispuestas a aportar su granito de arena al complejo mundo de los video-juegos. Ahora le ha tocado el turno a Iber software, una empresa nacional que comenzó en este campo a través de la distribución.



Para intentar conocer algunos detalles sobre la su nueva compañía nos pusimos en contacto con José Nieto Rubio, el director de la misma, quien nos comentó cuáles son sus intenciones y nos adelantó algunos de sus próximos lanzamientos, de los que iréis teniendo noticias los próximos meses. Esto fue lo que nos contó.

—¿Qué razón os ha impulsado a crear vuestra propia compañía de software?

—Nuestro deseo de crear un sello de software nació dentro de nuestra actividad como distribuidores de videojuegos de serie media.

—¿Cuántos miembros cuenta actualmente el equipo de Iber?

—El equipo está formado por 21 personas, distribuidas en los departamentos de dirección, producción, comercial, administración, almacén y programación, formado este último por diez personas.

—¿Además de los juegos desarrollados por vuestro equipo de programación, váis a comercializar otros programas creados por colaboradores?

—Sí, de hecho tenemos firmados ya contratos con dos equipos que están trabajando en unos atractivos proyectos.

—¿Podrías contarnos algo sobre los títulos con los que habéis iniciado esta aventura?

—En realidad, el lanzamiento principal está formado por seis títulos y hemos intentado abarcar todos los géneros que pueden encontrarse en el mercado. Todos los programas aparecen en las versiones de Spectrum, Amstrad y MSX y uno de ellos en versión Pc. Presentamos un ajedrez llamado «Megachess», una aventura conversacional «Post Mortem», un arcade «Hability», una videoaventura «Punk Star», un simulador «Ormuz» y, por último, «Sabrina», un programa especialmente espectacular que, además, incluirá una cinta de música.

—Todos los títulos presentados hasta el momento aparecerán en los formatos tradicionales, exceptuando «Ormuz», que también lo hará para Pc. ¿Pensáis también en el mercado de 16 bits, creando programas para Atari y Amiga?

—Efectivamente, consideramos que en un futuro no muy lejano el mercado de 16 bits se impondrá, por lo que ya estamos trabajando en este sentido.

—¿Podrías definir en unas palabras cuáles son vuestros objetivos a largo palzo? ¿Habéis pensado abordar el mercado inglés?

—Sí, nuestro objetivo es situar el sello IBER en un lugar de privilegio dentro de la producción de videojuegos, tanto para 8 como 16 bits. Con respecto al mercado inglés, efectivamente está dentro de nuestros planes de expansión.

—¿Hay alguna característica que diferencie el sello Iber del resto de las compañías de software?

—Sobre todo, pretendemos ser originales dentro de la mejor calidad.

—¿Tenéis ya una política definida sobre el número de programas que comercializaréis anualmente?

—Pretendemos comercializar al menos seis títulos por año.

—¿Qué tipo de juego creéis que es el que mejor conecta con el público?

—Sobre todo aquellos que unen la habilidad, la originalidad y la emoción.

—¿Qué aspecto es, a vuestro juicio, el que más contribuye a que un juego sea un éxito? ¿Tal vez los gráficos, el argumento o la adicción?

—Una perfecta combinación de estos aspectos.

—¿Hacia dónde creéis que se dirigirá el mercado del software los próximos meses?

—Sin duda se dirige hacia el mercado de 16 bits.

—¿Por qué, después de vuestra amplia experiencia en el mundo de la distribución, va a ser MCM quien se encargue de comercializar vuestro producto?

—Nuestra estructura comercial está enfocada, y totalmente desbordada, con nuestra actividad referente a nuestra serie media, en la cual somos líderes con más de 1.000.000 de unidades vendidas en este año. Para abordar la comercialización en el sector de serie alta, hemos preferido delegar este aspecto. Después de diversas opciones decidimos solucionar este aspecto importante con la firma MCM, empresa de distribución de reciente creación, pero ya con una importante cartera de clientes, así como con una proyección importante dentro del medio.

—Por último, ¿puedes dar algún consejo a los programadores que están empezando?

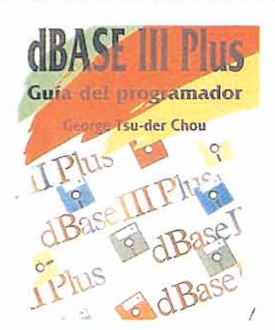
—Sí, sobre todo que aborden proyectos originales. Las puertas de esta casa estarán abiertas para ellos. ■


TODA LA MODA POR DELANTE
El Corte Inglés sabe que no todos los jóvenes sois iguales.
Por eso os ofrece tantos estilos de moda. Atrevidos. Deportivos. Más elegantes... En su Planta Joven os sentiréis bien atendidos. Y lo más importante, sus precios ni son caros ni sospechosamente baratos.
En serio, lo vuestro es...
El Corte Inglés
FÓRMULA
Joven

LIBROS

APLICACIONES PROFESIONALES

DBASE III PLUS, GUÍA DEL PROGRAMADOR



574 págs. 3.800 ptas.

Dentro del campo de los ordenadores Pc y compatibles, y sobre todo dentro de las bases de datos, la obra más conocida es el DBASE III PLUS. Un programa muy versátil y de fácil manejo, donde se combina la facilidad de ejecución y la potencia de sus órdenes.

El texto nos acerca una forma clara y sencilla al manejo del programa dentro de sus amplias posibilidades, y nos ofrece una información escueta pero clara de la programación del DBASE III PLUS.

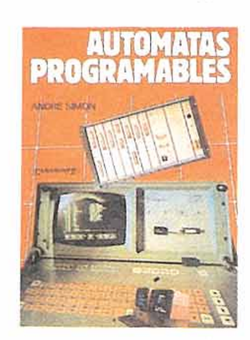
Un lenguaje sencillo y unos ejemplos detallados hacen de este libro una sencilla manera de aprender las grandes posibilidades de la más conocida base de datos.

George Tsu-Der Chou ***

Anaya | NIVEL «I»

ELECTRÓNICA

AUTÓMATAS PROGRAMABLES



248 págs. 1.650 ptas.

Básicamente estamos ante un libro interesante, pero orientado hacia personas con gran vocación hacia la electrónica. Los lenguajes de programación descritos son muy especializados, y normalmente están construidos y orientados hacia trabajos muy específicos.

La existencia de más de una treintena de ejercicios hace de este texto una herramienta sugerente, para los iniciados en el mundo de la robótica.

Andre Simon ***

Paraninfo | NIVEL «E»

ELECTRÓNICA

REDES DE COMPUTADORAS. ASPECTOS TÉCNICOS Y OPERACIONALES



167 págs. 1.375 ptas.

La transmisión de datos se ha vuelto tan necesaria como imprescindible. Esta obra aborda un aspecto marcadamente técnico, en cuanto a la utilización y al desarrollo de los más modernos sistemas de proceso por transmisión de datos.

La naturaleza de este texto es marcadamente de divulgativa con claros enfoques técnicos, en cuanto a su presentación y contenido.

La bibliografía es muy extensa, y los que se dedican a realizar estos procesos se encontrarán con amplias posibilidades para la profundización en este tema.

Daniel A. Menasce/Daniel Schwabe ***

Paraninfo | NIVEL «E»

APLICACIONES PROFESIONALES

OPEN ACCESS II



541 págs. 3.710 ptas.

El Open Access II, un potente paquete, cuya característica principal es la gran versatilidad y su fácil uso.

Este texto nos trata de acercar al complicado, pero resolutivo mundo de los paquetes integrados. Un lenguaje claro y sencillo, con multitud de ejemplos, hacen de este libro una herramienta útil para toda persona que quiera establecer contacto con una base de datos, un procesador de texto, una hoja electrónica y unos gráficos, así como otras aplicaciones.

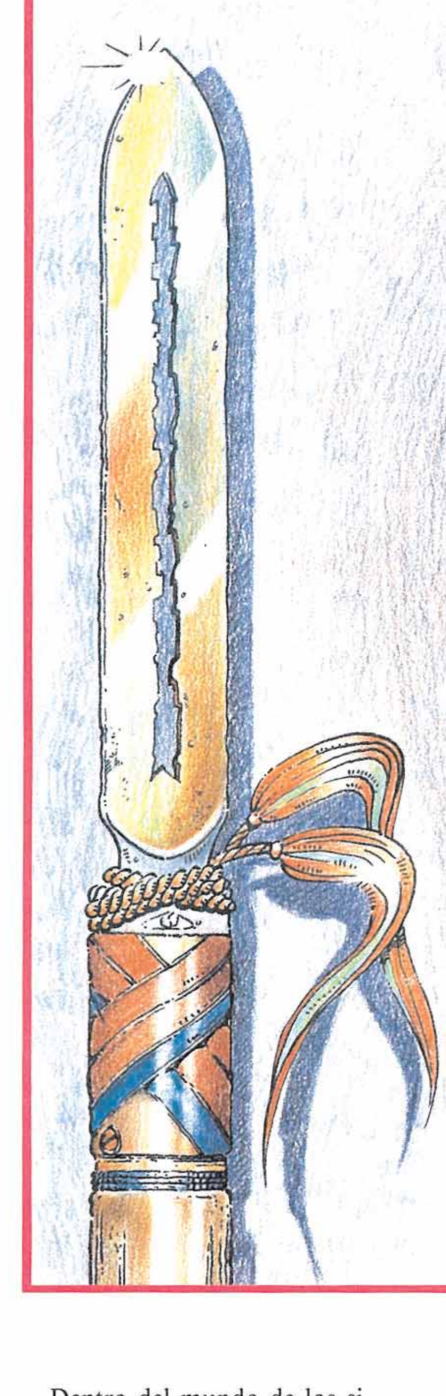
Daniel Meziat ***

Anaya | NIVEL «C»

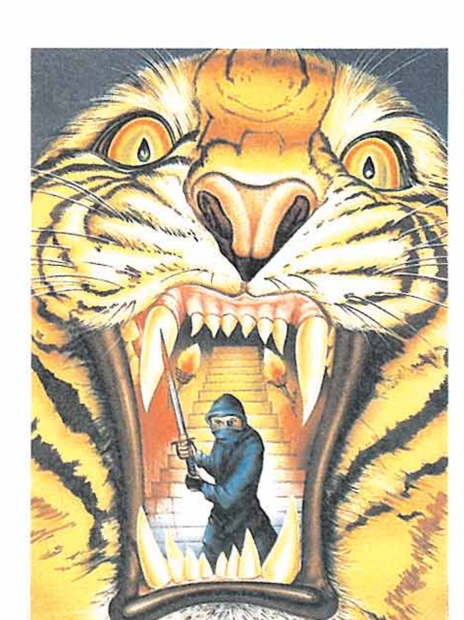
• PÉSIMO ** FLOJO ** NORMAL *** BUENO **** MUY BUENO NIVEL I: INICIACIÓN. NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS. NIVEL E: PARA EXPERTOS

Informe

JUEGOS DE LUCHA



Cuando hace ya algunos años comenzaron a aparecer en el mercado los primeros simuladores de lucha, fueron algunas de las artes marciales más populares las encargadas de introducir el nuevo género en las pantallas de los ordenadores domésticos, siendo también las responsables de las mejores muestras de este tipo de programas. Más tarde llegarían los combates con espadas y mazas, los sangrientos duelos a muerte y la tala indiscriminada de cabezas, pero siempre partiendo de esos excelentes programas mezcla de violencia y ritual en los que las manos y la destreza eran las únicas armas para hacer morder el polvo a nuestro oponente.



THE WAY OF THE TIGER. Destaca por la incorporación de decorados móviles detalle inédito hasta entonces.



YIE AR KUNG-FU. Es la versión para los micros de una popular máquina recreativa que hizo furor en su época.

Los juegos de lucha estaban destinados a obtener un éxito sin precedentes desde el mismo momento de su creación, y de hecho lo extraño es que no hicieran su aparición en el mercado mucho antes. Probablemente fue necesario que los programadores depuraran sus técnicas antes de poder enfrentarse con el alarde de inventiva necesario para dar vida con un mínimo de realismo a los luchadores que serían protagonistas de este tipo de programas. Y también los grafistas se encontraron con el reto de crear por primera vez figuras humanas de tamaño aceptable dotadas de una animación lo más cercana posible a la realidad, pues hasta entonces las apariciones humanas en los videojuegos se limitaban a figuras pequeñas y esquemáticas,más parecidas a los monigotes que dibujan los niños de corta edad que a seres humanos.

Acompañados por una cierta decadencia de los arcades espaciales y la locura de los primeros juegos deportivos, los simuladores de lucha se apoyaron igualmente en las posibilidades del ordenador para dar vida a acontecimientos en los que el jugador se integra con facilidad, dando cuerpo a situaciones en las que dar rienda suelta a nuestra imaginación, hacer realidad muchas ilusiones o recrear incluso algunas de nuestras frustraciones secretas.

Dentro del mundo de los simuladores de lucha las artes marciales representan sin duda el grupo más importante y numeroso. Permiten suavizar el componente sanguinario de los combates introduciendo ese elemento ritual y ceremonioso que consigue dar solemnidad e intelectualidad al desarrollo del combate. Tienen también su aspecto exótico, pues la mayoría de las artes marciales proceden de oriente, un mundo desconocido y sugestivo para los occidentales. Por otro lado casi todas las artes marciales se prestan a una esquematización de los movimientos y técnicas que las hacen idóneas para ser trasladadas al ordenador, cuyas limitaciones de memoria hacen necesaria la existencia de un número limitado de posiciones y movimientos. A lo largo de este artículo nos centraremos por tanto en los que creemos que son los juegos sobre artes marciales más representativos, tanto aquellos con carácter puramente de simulación como aquellos que, introduciendo aspectos adicionales, se acercan más a los arcades o las videoaventuras.

Aspectos técnicos

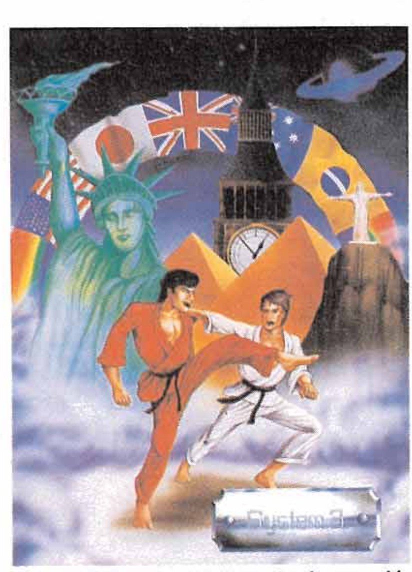
La mayoría de los juegos de este tipo están ideados de forma que un jugador humano se enfrenta al ordenador, si bien algunos incorporan un modo de dos



● La relativa decadencia de los arcades y de los simuladores deportivos, facilitó el rápido éxito alcanzado por estos programas.

● En la mayoría de los juegos de lucha los oponentes varian a medida que avanzamos.

Un filón llamado Artes Marciales



INTERNATIONAL KARATE. La innovación presentada por la compañía System 3 es la presencia de un árbitro que controla los combates.

jugadores en el que poder competir con nuestros amigos. No es frecuente la posibilidad de seleccionar niveles de dificultad en los combates contra el ordenador, siendo mucho más usual que la destreza de la máquina vaya aumentando a medida que vamos ganando combates.

En casi todos los juegos de este tipo los oponentes varían a medida que avanzamos en el juego, apareciendo nuevos contrincantes a cada cual más fuerte y peligroso; éstos pueden además incorporar nuevos golpes y tácticas que no tenían sus predecesores.

El aspecto básico para dominar un juego de este tipo es conocer y acostumbrarse a los diferentes tipos de movimientos. Los movimientos disponibles vienen limitados por la cantidad de teclas utilizadas para manejar a nuestro protagonista. Como ya es norma en los videojuegos el control básico, utilizando teclado o joystick, se limita a cuatro teclas para los cuatro puntos cardinales y una quinta para disparo, equivalente al botón del joystick. Las cuatro direcciones básicas se convierten en ocho al utilizar las diagonales resultantes de pulsar dos direcciones no contrarias y en dieciséis utilizando o no el botón de disparo. Resumiendo, disponemos de dieciséis posiciones disponibles y por tanto nuestro luchador contará con otras tantas posibilidades diferentes de movimiento y ataque.

La mayoría de estos juegos se desarrollan en una perspectiva lateral, por lo que las teclas izquierda/derecha sin pulsar disparo nos trasladan en dichas direcciones. Generalmente la tecla abajo hace que nuestro luchador se agache y la tecla arriba que salte verticalmente. El resto de combinaciones, con o sin el botón de disparo, dan paso a una serie de golpes y movimientos que varían de un programa a otro, si bien casi todos disponen de patadas a diferentes alturas, patadas agachados e incluso en el aire, golpes con las manos o puños, volteretas, saltos con una pierna extendida, etc.

Los comienzos

Kung-Fu, de Bug-Byte, es el prototipo de los juegos de artes marciales. El tiempo ha superado la mayoría de los aspectos de un juego que fuera completamente innovador en sus comienzos, convirtiéndolo casi en una pieza de museo. Ambientado en un gimnasio oriental, los gráficos centrales representan a orondos luchadores enfundados en sus kimonos, figuras de un tamaño bastante superior a lo que más tarde se convertiría en habitual. Sin embargo los dos luchadores poseen el mismo gráfico y el movimiento de los mismos resulta demasiado lento, por lo que el programa pierde acción y realismo. Detalles simpáticos como danzas rituales y la posibilidad de repetir los últimos movimientos no han sido incorporados en simuladores posteriores.

Curiosamente, la obra maestra del género llega hasta nuestras pantallas muy pronto, mediante un juego que se adelanta a su época para dar vida a una simulación sin límites que no tiene nada que envidiar a las sofisticadas técnicas de programación actuales. **The way of the exploding fist**, de Melbourne House, destaca ante todo por velocidad, gráficos y realismo, elementos indispensables para un simulador que pretenda acercarnos al frenético desarrollo de un combate de karate. Los movimientos disponen de una extraordinaria suavidad que acercan a los personajes a las evoluciones de los luchadores reales, personajes dotados de una definición más que satisfactoria. Aunque complejo de dominar,el juego puede llegar a ser manejado de una manera casi inconsciente pues atrapa al jugador en su atmósfera hasta llegar a hacernos vivir las evoluciones de nuestros luchadores. Un excelente programa, para muchos no superado por ningún otro.

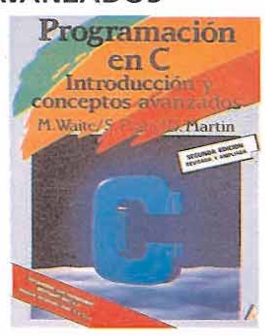
Fighting warrior, también de Melbourne House, se vio pronto envuelto en la polémica. Lanzado para aprovechar el éxito sin precedentes del programa recién comentado, se buscó un programa que combinara parte de las técnicas del Exploding fist incorporando un componente arcade que luego sería repetidamente utilizado en otros programas de muy distintas calidades. Bajo esta idea general, los combates que nuestro luchador egipcio realizaba sobre la arena del desierto no eran sino retos intermedios en camino a nuestro objetivo final, rescatar a nuestra amada princesa encerrada en una pirámide, a la vez que a lo largo del camino encontrábamos jarrones mágicos que proporcionaban diversos efectos. Con unos gráficos excelentes, exultantes de fuerza y poder, el juego despertó una gran controversia de pareceres, pero es justo reconocer que se perdió toda la jugabilidad debido a un hecho imperdonable: una vez frente a nuestro enemigo resultaba casi imposible retroceder, por lo que el juego se limitaba a un diálogo de mamporros casi imposibles de esquivar que se hacía pronto pesado y repetitivo. Aunque excelente en la animación de los personajes, la escasez de golpes y la monotonía de los combates acabaron con todo el interés de un programa que, al parecer, entusiasmó a más de uno (sobre gustos...).

Yie ar kung-fu, de Imagine, es la versión para micros de la máquina recreativa que hiciera furor en su época. Gráficos de un tamaño medio pero bien definidos y movimientos razonablemente rápidos lo convirtieron en un programa bastante aceptable a todos los niveles. Por primera vez contamos con gran cantidad de enemigos diferentes, todos ellos con distintas habilidades y tácticas, algunos de los cuales lanzan incluso shurikens o aba-

LIBROS

LENGUAJES

PROGRAMACIÓN EN C. INTRODUCCIÓN Y CONCEPTOS AVANZADOS



568 págs. 5.000 ptas.

Preparados... listos... ¡C!. Así comienza el índice del libro que nos llevará al lenguaje de moda en la actualidad, cuya potencia y versatilidad está claramente demostrada.

Este texto trata de acercarse a los programadores no experimentados y a los que de alguna manera ya han tenido algún contacto con este lenguaje.

Las explicaciones vienen bien detalladas y con pequeños ejemplos, por lo que la comprensión de todo el libro, se realiza de una forma homogénea.

M. Waite/S. Pradta/D. Martin ***

Anaya | NIVEL «C»

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

SISTEMAS EXPERTOS



239 págs. 2.200 ptas.

Un libro de gran interés para cualquier persona con pocos conocimientos informáticos, y que desea empezar el estudio de la Inteligencia Artificial.

El libro es un compendio de materias que trata de acercarnos muy escuetamente al mundo de los Sistemas Expertos, punta de lanza de la Inteligencia Artificial.

Nos acerca a las concepciones de los Sistemas Expertos más utilizados, un análisis de dichas concepciones y por último, un gran repaso del software más utilizado.

A. Dussauchoy y J.N. Chatain ***

Paraninfo | NIVEL «I»

• PÉSIMO * FLOJO ** NORMAL *** BUENO **** MUY BUENO NIVEL I: INICIACIÓN. NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS. NIVEL E: PARA EXPERTOS

Informe

JUEGOS DE LUCHA

Un filón llamado Artes Marciales

nicos. Los combates se desarrollan en escenarios diferentes y cada personaje dispone de un indicador de energía que irá disminuyendo a medida que va recibiendo golpes, característica que se mantendrá en algunos programas posteriores. El único punto francamente deficiente es la escasa variedad de golpes disponibles.

International karate, de System 3, presenta unas figuras humanas de tamaño, definición y animación de notable realismo. Con un sistema similar al programa anterior, los golpes certeros de cualquier personaje serán recompensados con medio punto o un punto entero, en función de la belleza y calidad de la llave. Las novedades son en este caso un árbitro que controla los combates mediante una voz digitalizada y un nuevo componente de aventura: los combates se desarrollan en diferentes ciudades correctamente ambientadas, de modo que al derrotar completamente a un adversario se nos permitirá viajar a una nueva ciudad donde continuar compitiendo. Se incluyen fases de bonificación entre las distintas ciudades y por fin disponemos de una variedad aceptable de golpes y movimientos.

Sai Combat, de Mirrorsoft, desarrolla con gran realismo el transcurso de un combate de sai, arte marcial no demasiado conocida en la que los luchadores complementan las habilidades de su propio cuerpo con una barra de un metro de largo, eficaz tanto en la defensa como en ataque. Muy correcto a todos los niveles, el programa se muestra especialmente logrado a la hora de hacernos sentir la intensidad de los golpes y su repercusión en el personaje atacado. En nuestro camino hasta el octavo dan nos enfrentaremos siempre al mismo oponente, pero irán variando unos decorados que, a decir verdad, tampoco resultan el punto más conseguido del programa.

The way of the tiger, de Gremlin, se convirtió en su momento en un programa que rompió con bastantes de los moldes que parecían haberse creado ya sobre este tipo de juegos. Por primera vez se incorpora movimiento en los decorados y se hace nada menos que con una sorprendente técnica de triple scroll con la que el paisaje se divide en bandas laterales que se deslizan a diferentes velocidades, consiguiéndose así una incomparable sensación de profundidad y realismo. Y ya que hablamos de los decorados debemos resaltar el extraordinario lujo de detalles en el diseño de templos, montañas, puentes y ríos en los que incluso se observan las ondulaciones del agua. Centrándonos en el juego, la gran novedad es la inclusión de tres pruebas diferentes que se realizan desarmado, con palos y con espadas respectivamente, todas ellas enfrentándonos a gran cantidad de oponentes de características y diseños completamente diferentes. Un juego realizado con un derroche de medios nunca conocido hasta entonces que obligó a utilizar la técnica de la multicarga para dar cabida a tal cantidad de gráficos.

Nuevos tiempos, técnicas parecidas

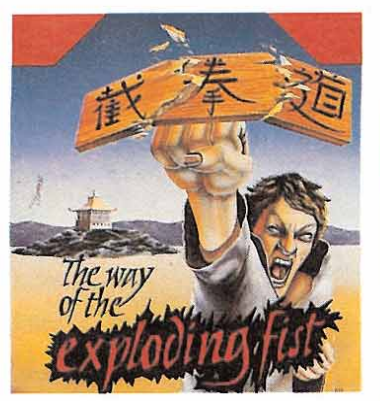
Fist II, de Melbourne House, es como muchos sabréis la esperada segunda parte del juego comentado al principio. La novedad más importante es la incorporación de un enorme componente de videoaventura pues los combates, tan espectaculares y realistas como en la primera parte, no son sino dificultades a salvar en nuestro camino por el extenso mapeado por cuevas, selvas y templos en busca de los pergaminos sagrados. Gracias a ello la movilidad de nuestro personaje es francamente extraordinaria y aumenta la sensación de estar viviendo una aventura sin límites por místicos parajes, en los que el peligro acecha en todos los rincones. Pese a esta nueva dimensión, el programa siendo un simulador de artes marciales, probablemente el mejor de su género, que ha sabido recoger lo mejor del Exploding Fist para incorporar lo que tal vez le faltara a su predecesor, apartarse de la rutina de los combates para incorporar un fascinante argumento que nos convertirá en héroes de una aventura sin fronteras.

Samurai trilogy, de Gremlin, destaca ante todo por su complejidad. Nuestro objetivo es convertirnos en expertos samurais, para lo que debemos demostrar nuestras facultades a lo largo de tres pruebas diferentes: karate, kendo y lucha a muerte con un maestro samurai. El componente de estrategia entra a la hora de estudiar a nuestros oponentes, pues cada uno de ellos tiene ciertas debilidades que deberemos conocer pues disponemos de una sesión de entrenamiento en la que podremos desarrollar los aspectos que luego resulten más eficaces. Disponemos de doce campos de entrenamiento en los que mejorar aspectos tan diversos como reflejos, pesas, carrera, rotura de ladrillos, etc. y nuestras mejoras se mantendrán en la tercera y última prueba, siempre que hayamos derrotado previamente a todos nuestros contrincantes. Gráficos relativamente grandes que transparentan su color con los tres escenarios existentes, una aceptable variedad de movimientos y la carga por separado de las tres pruebas son otros puntos a señalar del programa.

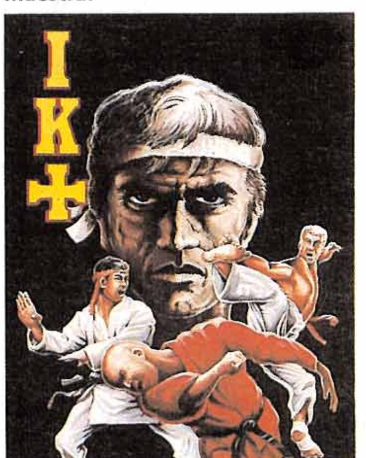
International karate+ es, como ya habréis adivinado, la segunda parte del gran éxito de System 3. En esta ocasión la gran novedad es la participación constante de tres luchadores simultáneamente de los cuales se eliminará el que consiga menos puntos en un determinado espacio de tiempo, continuando los tres en caso de empate. Una vez eliminado un luchador entrará un nuevo competidor de forma que siempre hay tres luchadores en pantalla. Siguen presentes todos los aspectos exigibles en un programa de calidad, incorporándose nuevos movimientos francamente espectaculares que hacen de este programa un título de gran calidad.

Sin duda alguna se nos han quedado algunos títulos en el tintero, de los cuales el más reciente puede ser el Street Fighter de US Gold. Otros muchos programas (Uchi Mata de Martech, Kick Boxing y Ninja Master de Firebird) han quedado fuera de esta lista pues no reunen las mínimas condiciones de calidad para poder ser recomendados a nuestros lectores. Esperamos haberos ayudado a conocer la aportación del mundo del software a las artes marciales, un campo en el que estamos seguros queda aún bastante por innovar. ■

Pedro José Rodríguez Larrañaga



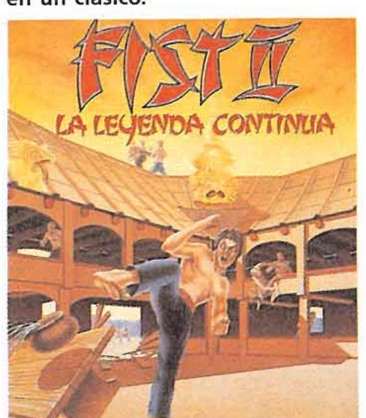
THE WAY OF THE EXPLODING FIST. Es considerado todavía una obra maestra.



INTERNATIONAL KARATE +. Permite a tres personajes luchar simultáneamente.



SAI COMBAT. Parte de un arte marcial poco tratada, para convertirse en un clásico.



FIST II. Los elementos de las videoaventuras comienzan a convertirse en claves de los programas de artes marciales.

UNAS NAVIDADES MEJOR QUE NUNCA



Ya se sabe, la navidad es la época más feliz para el vídeo-adicto. Y estas navidades parecen prometedoras. Con más novedades que nunca, más acción que nunca... Un paraíso.

Por eso, este año puedes contar con MEGAGAMES la mejor tienda de la galaxia, donde vas a encontrar lo último de los grandes del software, los que parten el bacalao.

Para celebrarlo, MEGAGAMES tiene preparado un fabuloso regalo para todos sus socios. Así que, ya sabes, si aún no lo eres, si todavía no tienes en tu poder la tarjeta MEGAGAMES ¿A qué esperas? este es el momento.

Y esto no es todo, hasta el día 15 de Enero tendrás un 10% de descuento al comprar tu «GUN-STICK», una revolucionaria pistola que se conecta directamente al port del joystick de tu ordenador.

Descubre como es la navidad al otro lado de la galaxia. En MEGAGAMES, mejor que nunca.

Ferraz, 59 · 28008 MADRID
Tel. 449 78 63

Los Criticones


José Emilio Barbero
Redactor de Micromanía


Fernando Herrera
Colaborador de Micromanía


Joan Ramón León
Colaborador de Micromanía


Marcos Jouron
Colaborador de Micromanía


José Manuel Rodríguez
Colaborador de Micromanía


Javier Sánchez
Colaborador de Micromanía

PUNK STAR

A la caza de la hamburguesa

Amstrad, Spectrum, MSX
Iber Software
V. Comentada: Amstrad

Es difícil comentar con frialdad un juego español. Pero intentemos olvidar todas las connotaciones al margen y veamos qué da de sí este curioso programa en cuya carátula aparece una especie de híbrido de tomate y naranja enfundado en su uniforme negro de punkie.

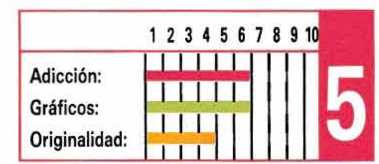
El rey Gapas ha desheredado a su hijo Punk, desterrándolo a las mazmorras del castillo. Estos oscuros sótanos están custodiados por el mago Gachi, un brujo vago y hambriento que en vez de vigilar personalmente sus dominios envía como emisarios a unas bolas de ketchup y mostaza. La única oportunidad de nuestro personaje será encontrar las 10 auroras que componen los trece elementos de los que están hechas las hamburguesas, con las cuales conseguirá la misma fuerza que Gachi y podrá intentar derrotarle y escapar de las mazmorras.

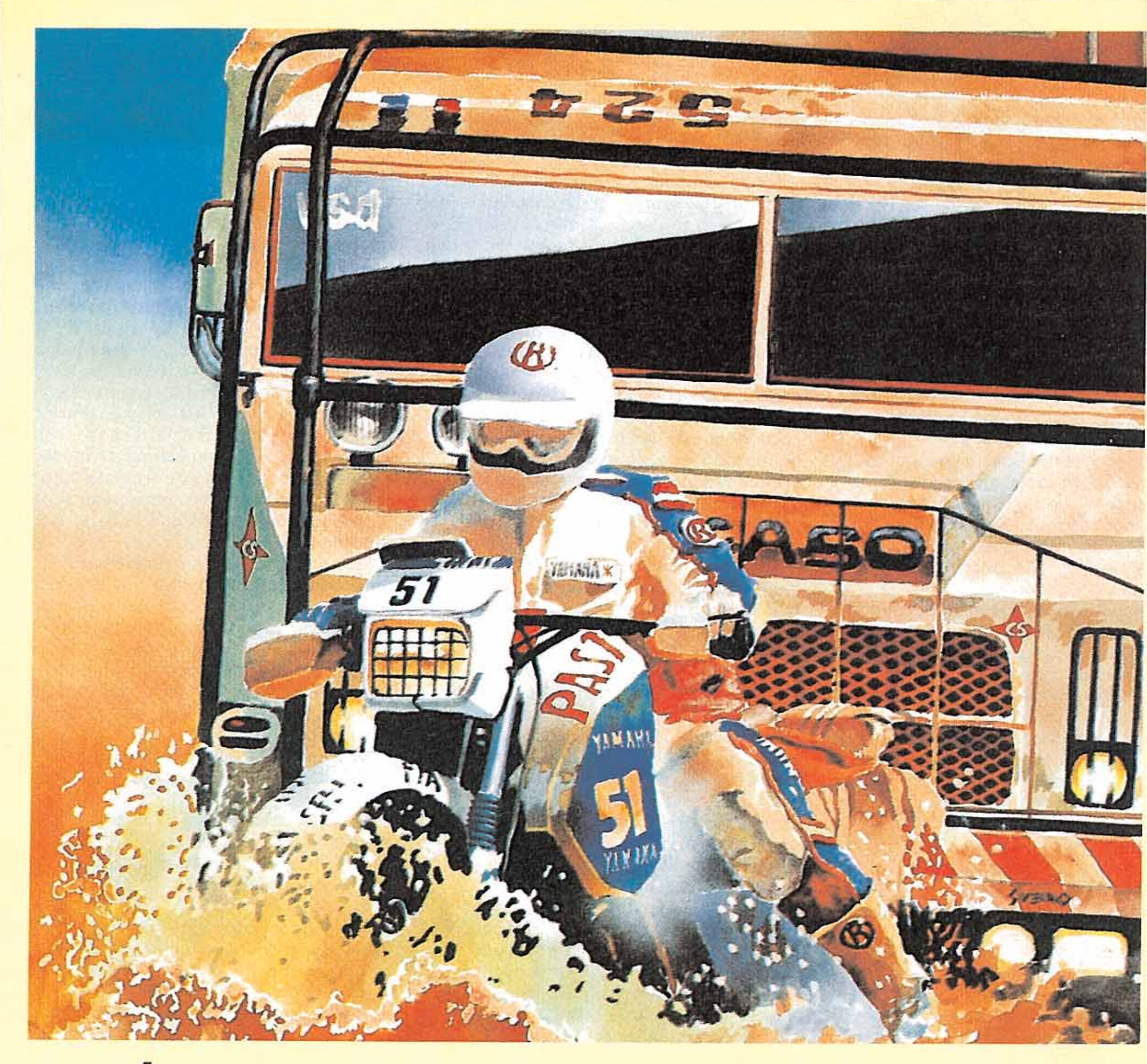
El punto más negativo del programa es la complicada movilidad de Punkito, el cual obedece con bastante lentitud nuestras órdenes y tiene una desesperante tendencia a chocar contra rocas y obstáculos, rebotando hacia puntos muy difíciles de calcular. Aunque comience su aventura a pie podrá obtener una burbuja de aire caliente con la que volar y alcanzar lugares de otro modo inaccesibles. Sin embargo es muy difícil disparar o maniobrar en pleno vuelo sin perder la trayectoria elegida y a la vez esquivar a los monstruos y fantasmas que pueblan las mazmorras. Los decorados son bastantes simples y no consiguen ambientar en profundidad un juego divertido y relativamente adictivo que, sin embargo, deja bastante que desear en algunos puntos, encontrando en los simpáticos gráficos de los personajes los elementos probablemente más destacables.



Los simpáticos gráficos son el elemento más destacable.

P.J.R.





PARÍS-DAKAR

Toda la emoción de un rally

Spectrum, Amstrad, MSX
Made in Spain
V. Comentada: Spectrum

Una de las técnicas publicitarias más empleadas para crear expectación ante un producto, es anunciar su lanzamiento mucho antes de que éste esté disponible. Desconocemos si los muchachos de Made in Spain han decidido "apuntarse" a esta tendencia tan actual o por el contrario han sido otros motivos los que han retrasado la aparición de «París-Dakar», pero lo cierto es que lo que se dice expectación, han despertado toda la del mundo. Llevábamos más o menos un año esperando que «París-Dakar» cayera en nuestras manos y ahora que por fin lo hemos conseguido estamos dispuestos a contaros si en nuestra opinión este nuevo programa, que de antemano cuenta con la garantía de haber sido realizado por una de las más prestigiosas compañías del momento, realmente responde a lo que esperábamos de él.

Lógicamente «París-Dakar» no es otra cosa que una simulación que nos permitirá participar en este espectacular rally, con la garantía de no sufrir ningún percance y con la emoción que sea capaz de imprimirle nuestra incontrolada imaginación. Por supuesto no debemos olvidar que nos encontramos ante un juego y a la sensación de realidad, —conseguida sobre todo gracias al manejo del vehículo y los marcadores—, se unen elementos propios del arcade que aumentan la adicción, al fin y al cabo la clave para que un programa sea capaz de enganchar al jugador. También encontraremos en él unos ligeros toques de estrategia que si bien no son imprescindibles para ponerse a jugar, si son indispensable para concluir con éxito esta aventura en la que nos hemos embarcado con los cinco sentidos.

Nuestro objetivo es recorrer las tres fases de que consta el rally, en un tiempo preestablecido que nos permita clasificarnos y por supuesto aspirar a las posiciones de cabeza. Cada fase, desarrolladas cada una en escenarios diferentes que se corresponden con otras tantas localizaciones geográficas, —en concreto Europa, el norte de África, donde encontramos el Sáhara y las pistas argelinas, y por último la franja Niger-Senegal, constituida por el desierto del Teneré y las pistas que conduce hacia Dakar—, se subdividen en tres etapas, en las que poner a prueba toda nuestra habilidad y dotes como expertos pilotos. Cada etapa es generada aleato-


La única estrategia es guiarnos por el libro de ruta.


Tanto el manejo del vehículo como los marcadores responden a la realidad.

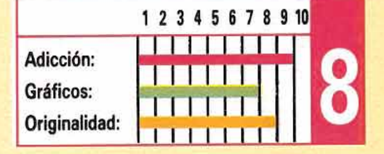

En las gasolineras podremos repostar y reparar las piezas defectuosas.

riamente por el ordenador por lo que no es posible memorizar para posteriores partidas la localización de obstáculos y zonas de avituallamiento, ¡lástima, para los locos de los mapas!

Ya estamos dispuestos a abordar la carrera, ante nosotros un sofisticado bólido capaz de alcanzar velocidades vertiginosas espera impaciente que aprendamos a controlarlo; unos minutos en la fase de entrenamiento y solucionado el primer contratiempo. Nuestro vehículo responde a los planteamientos clásicos de los vehículos reales; cinco marchas que deberemos controlar, atendiendo a las revoluciones y a las dificultades del terreno, con un simple toque de tecla; derrapes que sabiamente dosificados no supondrán ninguna catástrofe y todos los factores que influyen en la conducción. Por supuesto una mala actuación por nuestra parte supondrá graves lesiones en el vehículo que podremos solventar en las gasolineras reponiendo las piezas con el dinero que nuestros sponsors nos dan al final de cada etapa atendiendo a la clasificación. La única estrategia para alcanzar los primeros puestos es guiarnos en todo momento por el libro de ruta que especifica en cada etapa el recorrido correcto que nos conducirá a la meta.

«París-Dakar» es uno de esos juegos que sin resultar espectacular gráficamente es capaz de enganchar al jugador desde las primeras partidas, enfrentándole a una situación y a un manejo completamente real que deja fuera de juego a otros muchos programas que han intentado reproducir en pantalla acontecimientos reales, sin olvidar por ello el ingrediente arcade que contribuye considerablemente a aumentar su interés. ¡El París-Dakar está a tu alcance! ¡No te lo pienses dos veces! ■

C.F.A.



DREAM WARRIOR

Las guerras del sueño

Amstrad, Commodore, Spectrum
U.S. Gold
V. comentada: Commodore

U. S. Gold es probablemente una de las compañías de software que menos esfuerzo dedica al lanzamiento de títulos originales, ya sus últimas producciones no han sido conversiones de exitosas máquinas de videojuegos.

Y la verdad es que una vez vista la calidad de «Dream Warrior», no es difícil comprender el porqué de la situación antes referida, ya que éste no es sino un mediocre arcade que desde luego no creemos que vaya a pasar a la historia del software.

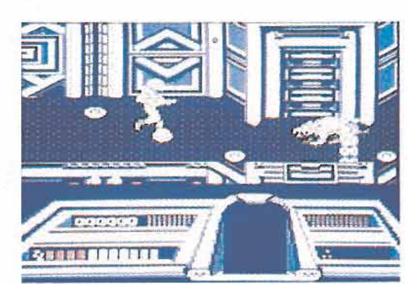
El argumento de Dream Warrior nos traslada a un no muy lejano futuro en el que, según se nos cuenta, las guerras tal y como hoy las conocemos han pasado a ser una reliquia del pasado. Todo comenzó con la aparición de una extraña raza, los Focus, que tenían entre otros el poder para adueñarse de los sueños de las personas, introduciendo en ellos demonios que conducían a la locura irremisible. Fue así como las guerras pasaron de la realidad al sueño.

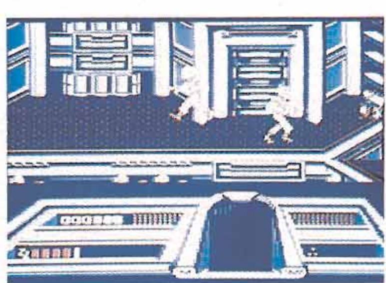
El poder de los Focus fue aumentando día a día, no tardando en hacerse con el completo control de la humanidad. Los escasos grupos de resistencia dedicaban sus esfuerzos a la búsqueda de una forma eficaz de combatir los diablos del sueño. Uno de ellos, formado por cuatro hombres conocidos como los Asmen, estaban a punto de encontrar la solución al problema cuando ocurrió lo peor: tres de sus miembros fueron descubiertos y capturados por los Focus, quienes como castigo les aplicaron la más cruel de sus torturas, el Ocular, el mayor y más terrible diablo del sueño.

Ya sólo queda una esperanza para la humanidad, y esa eres tú, el último de los Asmen. Tu misión está clara; debes introducirte en los sueños de tus compañeros para acabar con el Ocular, el terrible diablo del sueño.

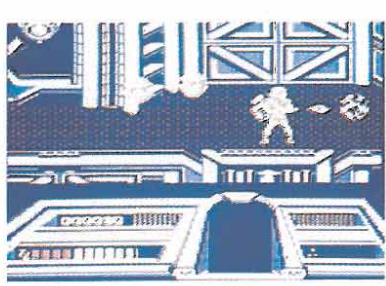
Como veis no es un buen argumento precisamente lo que le falta a Dream Warrior, si no más bien otra serie de cosas tan imprescindibles como unos buenos gráficos, un movimiento mejor realizado y sobre todo un desarrollo más interesante, tanto como le debería corresponder al argumento en que se ha inspirado.

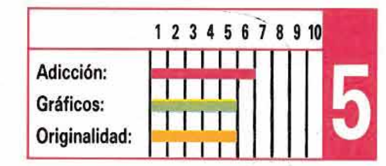
J.E.B.


Pese a ser un arcade la adicción no alcanza un nivel demasiado alto.


En conjunto el programa se queda en un término medio.


Tu objetivo es introducirte en los sueños de los compañeros.


Gráficamente Dream Warrior no sorprenderá a nadie.



SUPERHITS

SPECTRUM

1—1— ↑	EMILIO BUTRAGUEÑO FUTBOL	Topo Soft
2—1— ↑	DALEY THOMPSONS	Ocean
3—1— ↑	VINDICATOR	Imagine
4—7— ↓	TARGET RENEGADE	Imagine
5—3— ↑	HIT PACK VOL. 3	MCM
6—1— ↑	STREET FIGHTER	Capcom
7—1— ↑	OVERLANDER	Elite
8—1— ↑	SAMURAI WARRIOR	Firebird
9—6— ↓	OUT RUN	U.S. Gold
10—2— ↑	CAPITÁN SEVILLA	Dinamic

AMSTRAD

1—1— ↑	EMILIO BUTRAGUEÑO, FUTBOL	Topo Soft
2—1— ↑	VINDICATOR	Imagine
3—1— ↑	DALEY THOMPSONS	Ocean
4—3— ↓	TARGET RENEGADE	Imagine
5—1— ↑	OVERLANDER	Elite
6—1— ↑	SAMURAI WARRIOR	Firebird
7—1— ↑	STREET FIGHTER	Capcom
8—3— ↑	HIT PACK VOL. 3	MCM
9—5— ↑	OUT RUN	U.S. Gold
10—4— ↑	COLECCIÓN DINAMIC	Dinamic

COMMODORE

1—3— ↑	HIT PACK VOL. 3	MCM
2—1— ↑	VINDICATOR	Imagine
3—1— ↑	SAMURAI WARRIOR	Firebird
4—7— ↑	MATCH DAY II	Imagine
5—5— ↑	OUT RUN	U.S. Gold
6—5— ↑	PREDATOR	Activision
7—4— ↑	TARGET RENEGADE	Imagine
8—1— ↑	SALAMANDER	Imagine
9—1— ↑	MICKEY MOUSE	Gremlin
10—5— ↓	COMBAT SCHOOL	Ocean

MSX

1—1— ↑	EMILIO BUTRAGUEÑO FUTBOL	Topo Soft
2—6— ↑	COLECCIÓN DINAMIC	Dinamic
3—1— ↑	MEGANOVA	Dinamic
4—1— ↑	CAPITÁN SEVILLA	Dinamic
5—4— ↑	INDIANA JONES	U.S. Gold
6—7— ↓	ABADÍA DEL CRIMEN	Ópera Soft
7—2— ↑	SILENT SHADOW	Topo Soft
8—5— ↑	CALIFORNIA GAMES	Epyx
9—2— ↑	FERNANDO MARTÍN	Dinamic
10—7— ↓	MATCH DAY II	Imagine

Esta información corresponde a las cifras de ventas en España y no responde a ningún criterio de calidad impuesto por la revista. Ha sido elaborada con la colaboración de El Corte Inglés.

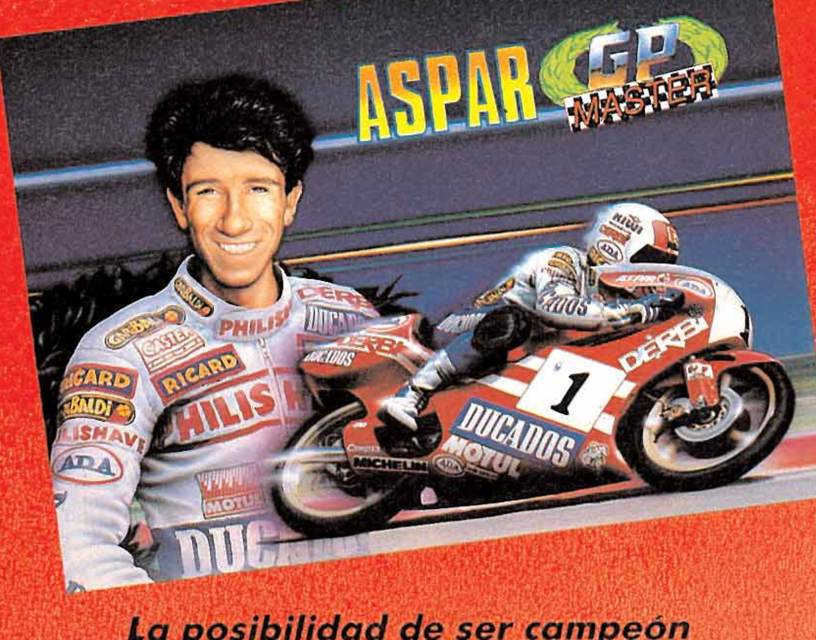
1.ª columna: situación en la lista. 2.ª columna: permanecia. 3.ª columna: tendencia.

PASATIEMPOS

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
T	I	E	E	D	N	D	B	N	A	D	I	F
L	P	U	N	A	E	R	O	E	T	O	E	E
O	H	V	R	A	T	I	L	L	W	D	L	

Camuflados en este lío de letras se encuentran los nombres de tres juegos superpopulares, creados uno por Ocean, otro por U.S. Gold y el tercero por Élite. Para encontrarlos debes primero escoger una letra de la columna 1, después otra de la 2 y así sucesivamente; debes tener en cuenta que las letras que componen el nombre de cada juego están colocadas en el orden correcto en el que forman la palabra, es decir la primera se encuentra en la columna 1, la segunda en la dos y así hasta el final. Cuando hayas encontrado el nombre de uno de los juegos, eliminarás las letras que lo forman, por lo que sólo deberás escoger entre las restantes.

DINAMIC, ¿FENOMENOS EXTRAÑOS?



La posibilidad de ser campeón del mundo en la más dura de las pruebas es un reto nada convencional, pero si además le añadimos una detallada explicación de cómo se hizo ASPAR GP MASTER, entonces se convierte en algo sorprendente.

En Dinamic lo tenemos claro: nos gusta lo que hacemos. La realidad es que nuestros vídeo-juegos se salen de lo normal.

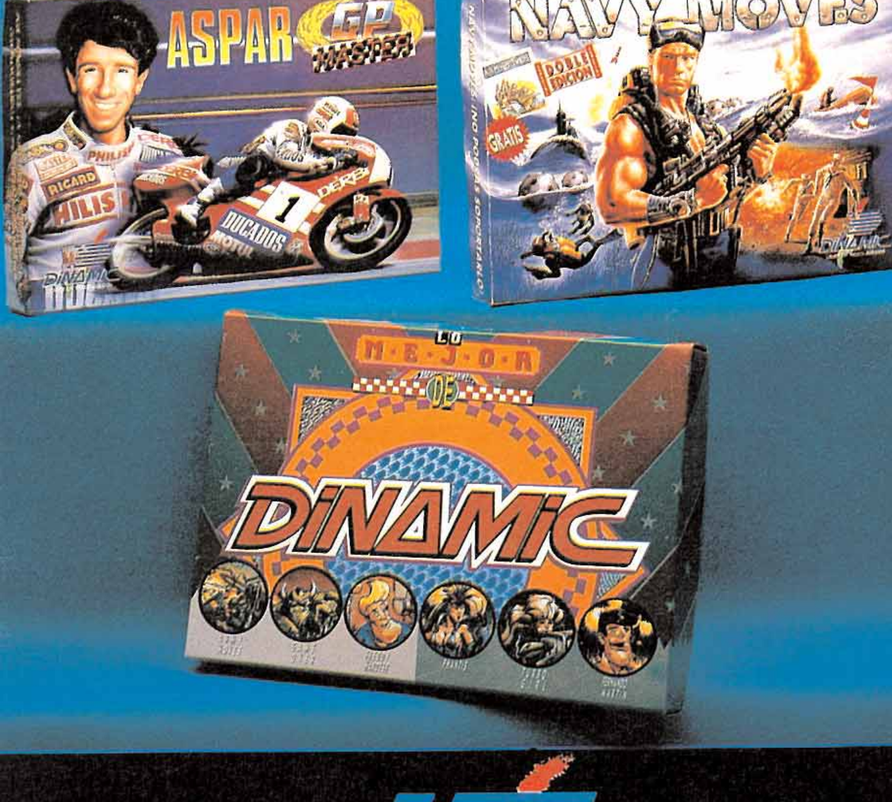
Quizás sea porque, en los tiempos que corren, cada vez es más difícil encontrar algo nuevo y original. O porque los buscadores de emociones fuertes cada día son más exigentes.

Por eso hemos introducido un nuevo concepto de vídeo-juego tan único y personal que nadie parece dispuesto a seguirnos.

¿Te parece esto extraño?.

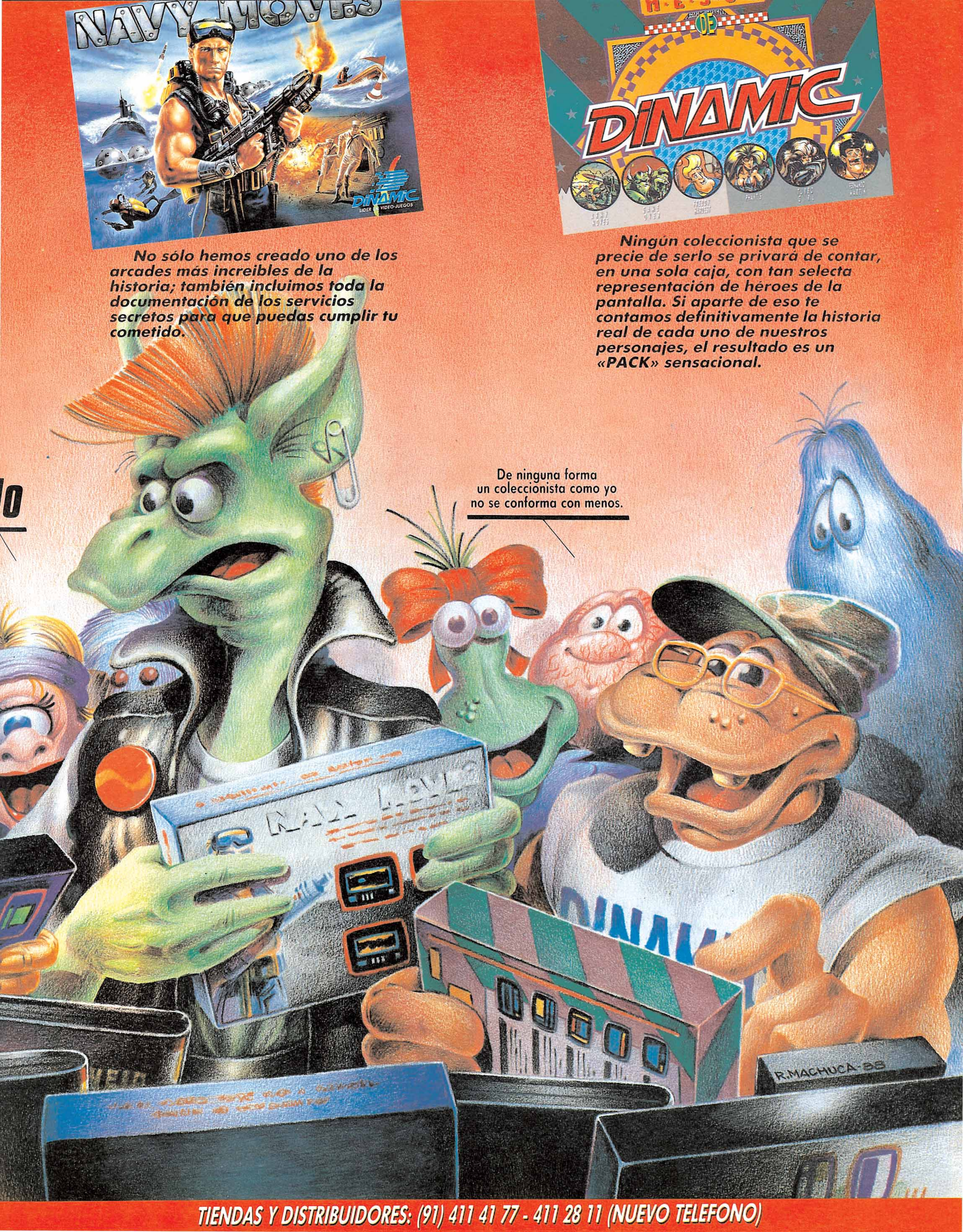
¿TE PARECE QUE BUSCAR VIDEO-JUEGOS ASI, (PRESENTADOS EN CAJA DE LUJO Y CON LOS POSTERS DE TUS PERSONAJES FAVORITOS) ES PEDIR DEMASIADO?

Nada de eso...
A mi me gusta.





PLAZA DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 27-5. 28008 MADRID. VENTAS POR CORREO: (91) 450 89 64



NAVY MOVES
DINAMIC
LIDER EN VIDEO-JUEGOS
No sólo hemos creado uno de los arcades más increíbles de la historia; también incluimos toda la documentación de los servicios secretos para que puedas cumplir tu cometido.
DINAMIC
Ningún coleccionista que se precie de serlo se privará de contar, en una sola caja, con tan selecta representación de héroes de la pantalla. Si aparte de eso te contamos definitivamente la historia real de cada uno de nuestros personajes, el resultado es un «PACK» sensacional.
De ninguna forma un coleccionista como yo no se conforma con menos.
R.MACHUCA-88
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 411 41 77 - 411 28 11 (NUEVO TELEFONO)



MUGGINS THE SPACEMAN

La aeronave que no sabía volar

Spectrum, Amstrad

Firebird

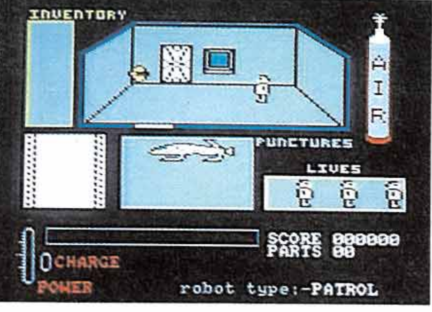
Versión comentada: Amstrad

Año 2020. Nos encontramos en Cabo Cañaveral, donde el Challenger XXXIII se dispone a abandonar la tierra y surcar el Cosmos en busca de nuevas civilizaciones.

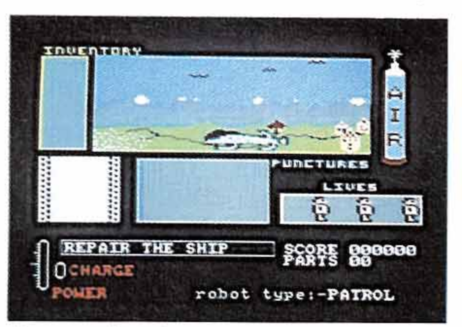
Comienza la cuenta atrás: diez, nueve, ocho... uno, ¡cero! Los motores se encienden y el Challenger consigue burlar la fuerza de gravedad en un frenético intento por escapar de nuestro planeta. Pero... ¡Oh! ¡qué fatalidad! Parece ser que uno de los motores se niega a abandonar la base espacial, y en consecuencia la trayectoria varía en un ángulo de 45°, con lo que en vez de llegar al límite del Macrocosmos hemos acabado en un cráter lunar.



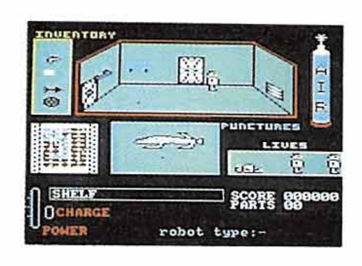
Nuestro objetivo es colocar cada pieza en su lugar.

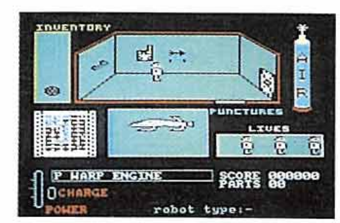


La acusada similitud entre las pantallas contribuye a aumentar la monotonía del juego.



Para completar la aventura contamos con varios objetos repartidos por el mapeado.



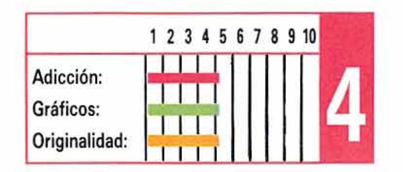


Gráficamente no alcanza la mínima calidad exigible para ambientar el juego.

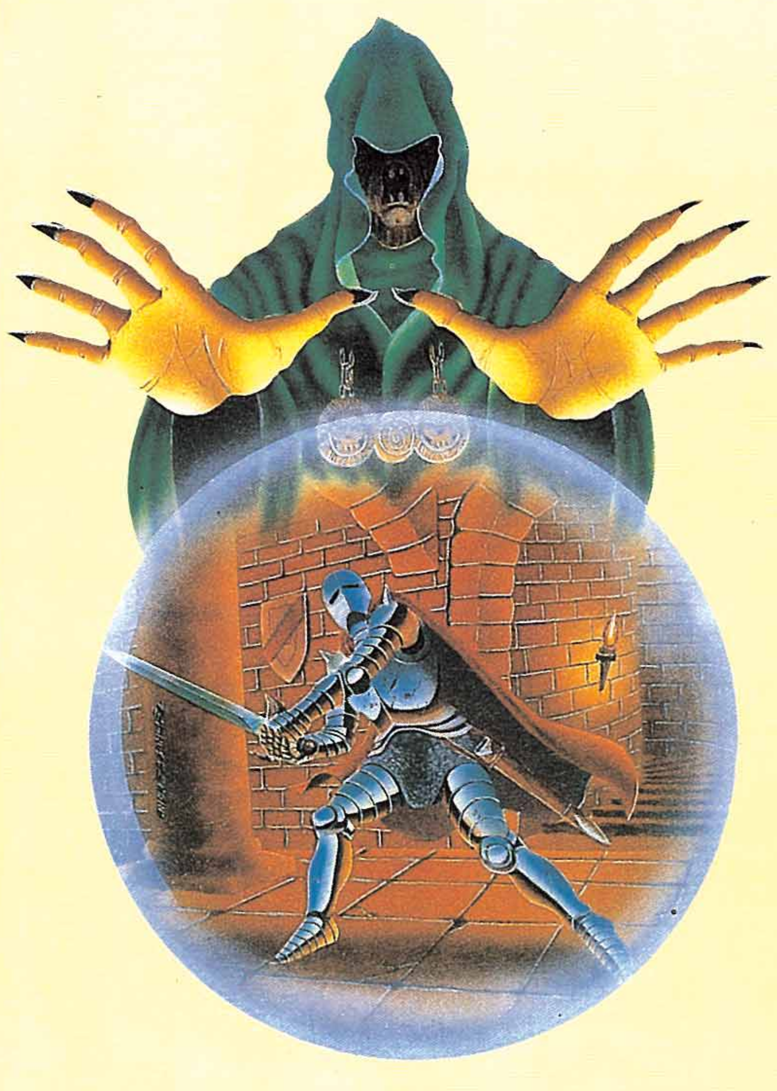
Y es aquí donde comienza tu misión. A causa del impacto con la superficie lunar muchas de las piezas vitales han quedado esparcidas por el interior del gigante de acero. Deberemos penetrar en el interior de la nave e ir colocando cada pieza en su lugar de origen. Dicha labor se verá dificultada por los sistemas de seguridad de la aeronave que, a pesar del accidente, todavía siguen funcionando.

Seguramente no estaréis muy impresionados con semejante argumento. Pero dejando a un lado la carencia de imaginación debo decir que Muggins no supera a ninguno de sus hermanos gemelos, es más, no les llega ni a la suela de los zapatos. Baste decir que la totalidad de habitaciones que coforman el interior de la nave espacial son prácticamente idénticas entre sí. Todas ellas constituidas por tres paredes desnudas, varias puertas y alguna que otra repisa sobre las que descansan los objetos que pueden servirte de ayuda en tu misión. Esta poca variedad de gráficos y decorados motiva en gran medida la modorra que nos invade a medida que atravesamos más y más pantallas. Y es que Muggins the Spaceman es el medicamento recomendado por los mejores especialistas en la dura lucha contra el insomnio.

J. R. L.



	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		4
Gráficos:		
Originalidad:		



ABRACADABRA

Pata de cabra

Spectrum

Odisea Soft

V. comentada: Spectrum

Imagínate en el siglo XII, ordenado caballero y dedicado a la buena vida de los torneos y banquetes. Y en esto que te enamoras de una princesa y una bruja se enamora a su vez de ti. ¿Adivinas lo que sigue? La bruja que te quiere para sí, tú que, sólo piensas en Violeta (que así se llama la princesa) y ¡zas¡ la bruja, como premio a tu rechazo, invoca el famoso conjuro de «Abracadabra» y te manda al castillo de Burgenfels convertido en alma errante. Por cierto, da la «casualidad» de que ningún espíritu hechizado, léase fantasma, puede abandonar este castillo. ¿Comprendes?

Ya hemos creado un ambiente y te hemos dado un argumento... Sólo te falta cargar este «Abracadabra», aventura conversacional en español de «Odisea Software» y ponerte a jugar. Yo, declarado arcadicto, me mostraba bastante escéptico cuando me encargaron el comentario de una aventura de este tipo. Pero la verdad es que pasas un buen rato intentando salvar tu pellejo (o mejor dicho, recuperarlo) a la par que recorres aposento tras aposento de este castillo encantado.

En el lado positivo, cabe destacar la parte gráfica, bien trabajada, que logra crear un ambiente real en el que se desenvuelva la historia; y además, un mapeado reducido (compuesto por cuatro pisos y un total de veintiuna habitaciones en la primera parte de la aventura), lo cual te permite recorrer la totalidad del castillo en poco tiempo y centrarte de esta manera en las acciones a realizar.



La acción se desarrolla en la época medieval.



Gráficamente la calidad conseguida es inigualable.



La posibilidad de recorrer todas las pantallas motiva a seguir jugando.



La sencillez de las órdenes lejos de desanimar invita a continuar.



Nuestro objetivo es recuperar la apariencia humana.



Abracadabra sitúa el nivel de las aventuras en español, en una posición muy alta.

En el lado negativo, aspectos más formales que otra cosa. Aunque no afecten al juego, sería deseable que los «aventureros» españoles se acostumbraran a utilizar los signos de apertura de interrogación y admiración, los acentos y a cuidar la ortografía. Por otra parte, el método usado para la descripción de las zonas por las que vamos pasando no es el más idóneo. Esto se debe a que cuando la «zona de mensajes y diálogo» se llena y pulsamos para continuar leyendo, la anterior información no desaparece del todo, sino sólo la porción necesaria para que las nuevas líneas se impriman, con lo que tenemos que buscar la línea donde seguir leyendo, lo cual llega a ser bastante molesto.

Por lo demás, agradecer que cada vez haya más gente dispuesta a programar aventuras conversacionales en español y de calidad.

A.M.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

XARAX
Arcade de calidad

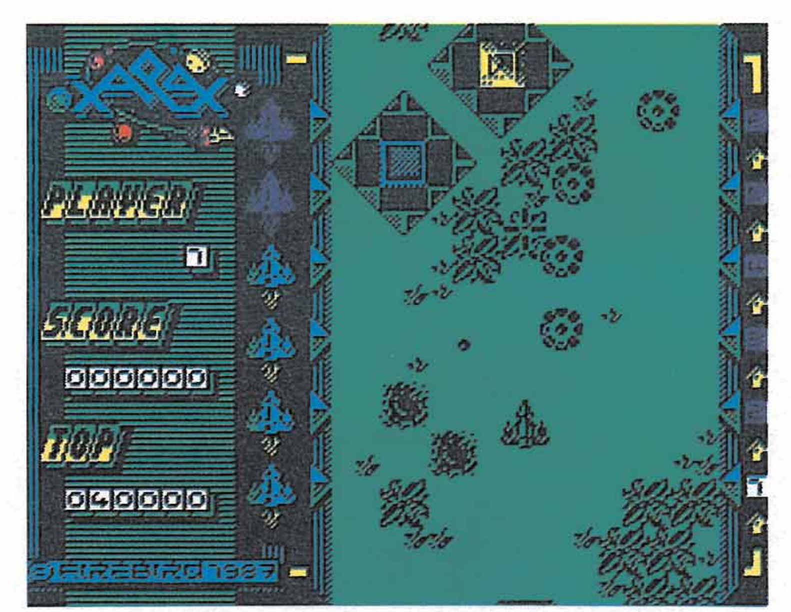
Spectrum
Firebird
V. comentada: Spectrum

¡Atención, adictos al arcade! Estamos ante un programa que nos hará pasar horas y horas delante del monitor y nos provocará bastantes ataques de histeria y desesperación antes de conseguir acabarlo, aun con vidas infinitas. Porque el juego es adictivo de veras; y difícil, pero que muy difícil. Pero antes de pasar al comentario técnico del programa, me permitiré un inciso. Sobre gustos dicen que no hay nada escrito. Yo explicaré los míos. Cuando cargo un programa busco tres cualidades que, por orden de importancia, son: diversión (adicción), calidad (programación y realización del juego) y originalidad (innovación e imaginación).

Todo esto aplicado a «Xarax» significa que este nuevo programa de «Firebird» no va a revolucionar el mundo de los arcades, ni mucho menos; pero cumple de sobra con los dos primeros requisitos y por eso me parece un buen juego, un arcade realmente interesante.

«Xarax» es el clásico y genuino arcade de «scroll» vertical, con seis fases repletas de enemigos aéreos y terrestres que no nos darán ni un momento de respiro.

Los gráficos, sin ser malos, tampoco están demasiado trabajados, aun cuando cumplen su papel dignamente. Es de agradecer el uso del color, frente a los habituales arcades de este tipo, bicromáticos. El movimiento es bueno, de rápida respuesta al teclado, ni muy lento ni excesivamente veloz. Podemos movernos en ocho direcciones y poseemos como armas un láser y bombas (¿os acordáis de «Xevious»?), con los cuales destruiremos enemigos aéreos y bases terrestres, respectivamente. El sonido viene representado por los habituales efectos sonoros de este tipo de programas mientras estamos jugando y una tétrica, pero agradable melodía, cuando nos hallamos en el menú principal.

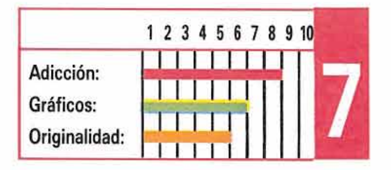


Xarax sin ser excesivamente original consigue "enganchar" al jugador desde las primeras partidas.

Por último, el juego, ya lo hemos dicho, es realmente adictivo pero muy difícil. Quizás aquí se encuentren los dos únicos puntos negros del programa. Por un lado, los disparos enemigos y los nuestros son idénticos, con lo cual cuando queramos distinguir entre unos y otros es posible que haya volado una de nuestras vidas (inicialmente cuatro y otra cada 10.000 puntos). Por otro lado, el autor, en el colmo del sadismo, decidió que cuando nos mataran iniciáramos el juego en una posición un poco más retrasada, con lo cual tendremos que pasar por delante de objetivos realmente difíciles que creíamos en un principio superados.

Pero quede claro: «Xarax» es un arcade de calidad con el que pasaréis muy buenos ratos.

A.M.




SELECCION MASTERTRONIC
¡JA!
¡Mr. Tronic EN INVIERNO REPARTE LEÑA!
Fist
Bloquea los ataques y contrarresta los golpes. Eres el campeón de KUMITE, pero ahora la cosa es distinta. Luchas por tu vida, el menor descuido significa la muerte y el deshonor. Estate alerta, pues deberás poner a prueba tu entrenamiento.
KUNG-FU MASTER
Prepárate para el combate de tu vida. Eres un Maestro del Kung-Fu, tendrás que luchar contra expertos lanzadores de Shurikens, serpientes, Karatekas y otras fuerzas del mal.
Prueba tu habilidad, energía y determinación, participando en el Master de Kung-Fu.
BRUCE LEE
En Bruce Lee podrás experimentar el poder y la gloria del mítico maestro. Debes entrar en la fortaleza del tirano, y requisar sus fortunas. Si logras vencerle conseguirás la inmortalidad.
395.-
DRO SOFT
MASTERTRONIC
VEINTINUEVE-UNO, S.A.
C./FRANCISCO REMIRO, 5. 28028 MADRID Tels. (91) 246 38 02 / 411 41 77 / 411 28 11



SPACE RACER

Loriciels continúa en la brecha

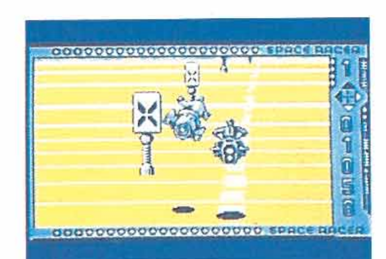
Amstrad
Loriciels
V. Comentada: Amstrad

La merecida reputación de la compañía francesa Loriciels se ha basado siempre en programas de una calidad irreprochable. Es por ello que dicha compañía ha de cuidar si cabe aún más sus futuros lanzamientos para evitar la salida al mercado de programas inferiores que pudieran hacer caer esa bien ganada fama. «Space Racer» obedece en todos los frentes a los niveles de calidad alcanzados por otros programas de la misma firma y vuelve a exprimir un poco más las posibilidades de nuestro Amstrad para intentar ofrecer un producto interesante y original.

El juego está diseñado siguiendo unos planteamientos bastante simples, pues puede situarse dentro de la gran familia de los arcades motorizados.



Space Racer obedece a los niveles de calidad alcanzados por Loriciels.

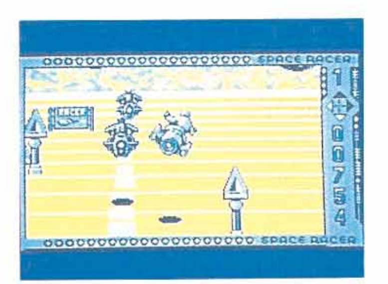


Destaca sobre todo la excelente velocidad.

Estamos en el año 2102, sumergidos en una época decadente en la que un universo superpoblado busca librarse del hastío y la rutina encontrando nuevas sensaciones en varios juegos mortales en los que satisfacer la sed de sangre del público. Entre ellos los más populares son estas carreras desenfrenadas a bordo de sofisticadas motos sin gravedad, capaces de flotar sobre el suelo impulsadas por potentes



La sensación de realismo es elevada gracias a los detallados gráficos.

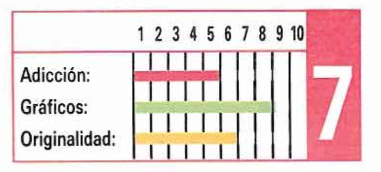


El programa puede situarse dentro de la gran familia de los arcades motorizados.

turbomotores, carreras en las que absolutamente todo está permitido.

Varias son las características sobresalientes de este programa, de las cuales podemos destacar la excelente velocidad a la que se desarrollan los acontecimientos, los detallados gráficos de nuestro vehículo, obstáculos y enemigos, y la sorprendente sensación de realismo derivada de las profundas ondulaciones del terreno. Porque nuestra moto se distingue de otros vehículos convencionales en la posibilidad de controlar no sólo su movimiento lateral sino también su altitud. Dado que la velocidad de la máquina disminuye drásticamente cuando se encuentra a ras de suelo, deberemos ser hábiles manejando estos cuatro controles para mantenernos sobre la línea discontinua de la pista controlando en todo momento la altura a la que sobrevolamos la superfície. Resumiendo, puede que no se trate de un producto demasiado original, pero cumple con creces el cometido para el que fue diseñado, por lo que poco podemos decir en su contra.

P.J.R.



CAPTAIN BLOOD

Imprescindible en todos los sentidos

Amstrad,Spectrum
Infogrames
Versión Comentada:
Amstrad

Cuando un excelente grupo de programadores, grafistas y músicos se unen para realizar un videojuego destinado al estrellato y deciden no escatimar esfuerzos a la hora de mejorar su producto el resultado solamente puede ser extraordinario. Captain Blood es la muestra de lo que se puede hacer con una buena idea, cuando se escoge a los mejores para dar cuerpo a un programa que lucha desde un primer momento contra la mediocridad tan resignadamente asumida por muchas compañías.

Aunque resulta difícil resumir su argumento en pocas palabras, sí podemos adelantar que nos hallamos ante una gran odisea de colonización y exploración espacial a bordo de una sofisticada nave de reconocimiento encargada de buscar vida en un lejano sistema planetario. Una vez escogido el idioma en el que queremos que aparezcan los textos nos llevamos la primera sorpresa a la vez que todos los controles son manejados recurriendo a una mano perfectamente animada que abarca todo nuestro tablero de mandos. Podemos utilizar un termoscanner



El argumento nos sitúa a bordo de una sofisticada nave.



El programa permite escoger el idioma de los textos.



Los completísimos menús de iconos abren paso a varias opciones.

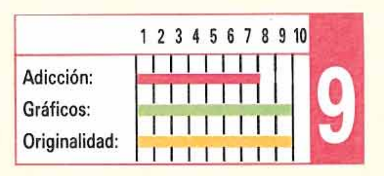


Captain Blood es un clásico imprescindible en cualquier programoteca.

para localizar las posibles formas de vida de cada planeta, viajar en un módulo de exploración de los habitantes, manejando para ello completísimos menús de iconos que nos abren paso a las opciones más inimaginables. E incluso es posible decidir la total destrucción del planeta, observando el fascinante espectáculo del gran coloso aumentar de temperatura hasta explotar en millones de fragmentos incandescentes que rompen el silencio y la oscuridad del espacio.

Captain Blood es una gigantesca superproducción, un derroche de imaginación y creatividad que bien podría haber dado forma a dos o tres títulos de inferiores características. Es un juego elitista pues exige tiempo y dedicación para adentrarse en un porcentaje mínimo de sus posibilidades, pero por suerte pertenece a esa categoría de programas que asombran al jugador por sus características técnicas y nos deparan cada día una nueva sorpresa. Un clásico imprescindible en cualquier programoteca de calidad.

P.J.R.



NINJA SCOOTER SIMULATOR

Un Ninja en apuros

Spectrum, Amstrad
Silverbird
V. Comentada: Amstrad

Ninja Scooter Simulator es uno de esos programas que salen al mercado no por méritos propios, sino por el capricho de una casa de software. El argumento del juego es de lo más sencillito: atravesar varios escenarios montado en tu scooter procurando no tropezar con verjas, agujeros y paredes. En cada nivel dispones de un tiempo determinado, si lo rebasas habrás terminado la partida. Debes vigilar el estado de tu patinete, pues un contínuo maltrato ayudará a reducir tu número de vidas.

Como podéis comprobar el argumento provoca más risa que expectación — y es que hay que ser muy dado a la fantasía para imaginar a los ninjas haciendo la guerra a lomos de un patinete. Y seguramente Silverbird debe opinar como nosotros, pues al terminar de cargar el programa y empezar a jugar lo primero que se echa en falta son los ninjas, —seguramente se habrán marchado indignados por el trato recibido—, y en su lugar nos encontramos con el típico niño de piruleta en mano, más acorde con el argumento del programa.

Ah, se me olvidaba un «pequeño» detalle. Aquellos de vosotros que poseáis un juego llamado Metro-cross, encontraréis entre ambos parecidos más que casuales.

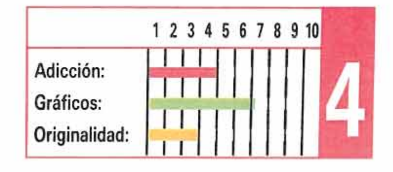
La verdad es que nos ha



Existen parecidos más que casuales con «Metrocross».

pillado de sorpresa que Silverbird tenga que recurrir a semejantes trapicheos para poder sacar un programa al mercado. Pero la verdad es la verdad, y lo cierto es que Ninja Scooter Simulator es un juego monótono y sin el menor aliciente. Vamos... que nadie va a perder el sueño por causa suya.

J.R.L.





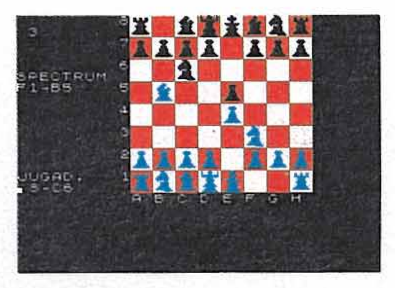
MEGACHESS

Otro ajedrez

MSX, Spectrum, Amstrad
Iber Software
V. comentada: MSX

Periódicamente van apareciendo en el mercado distintos programas simuladores de ajedrez, cada uno de ellos con alguna innovación. Así se pasó de los primeros que calculaban la jugada correcta por medio de desarrollos en árbol, algo que hacía tediosa la espera a los movimientos del ordenador, a los más depurados, que utilizando diferentes algoritmos, acortan lo más posible la toma de decisiones.

Del mismo modo la representación en pantalla también ha cambiado notablemente y se ha añadido una tercera dimensión, dando a los antiguos tableros «a vista de pájaro» una presentación mucho más atractiva y aproximada a la visión del jugador de ajedrez, pues al fin y al cabo, se trata de simular la situación real lo más fielmente posible.



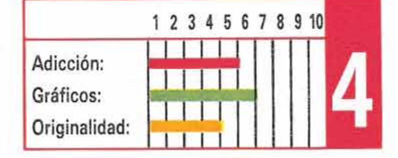
La mejor aportación de megachess es su alto nivel de respuesta.

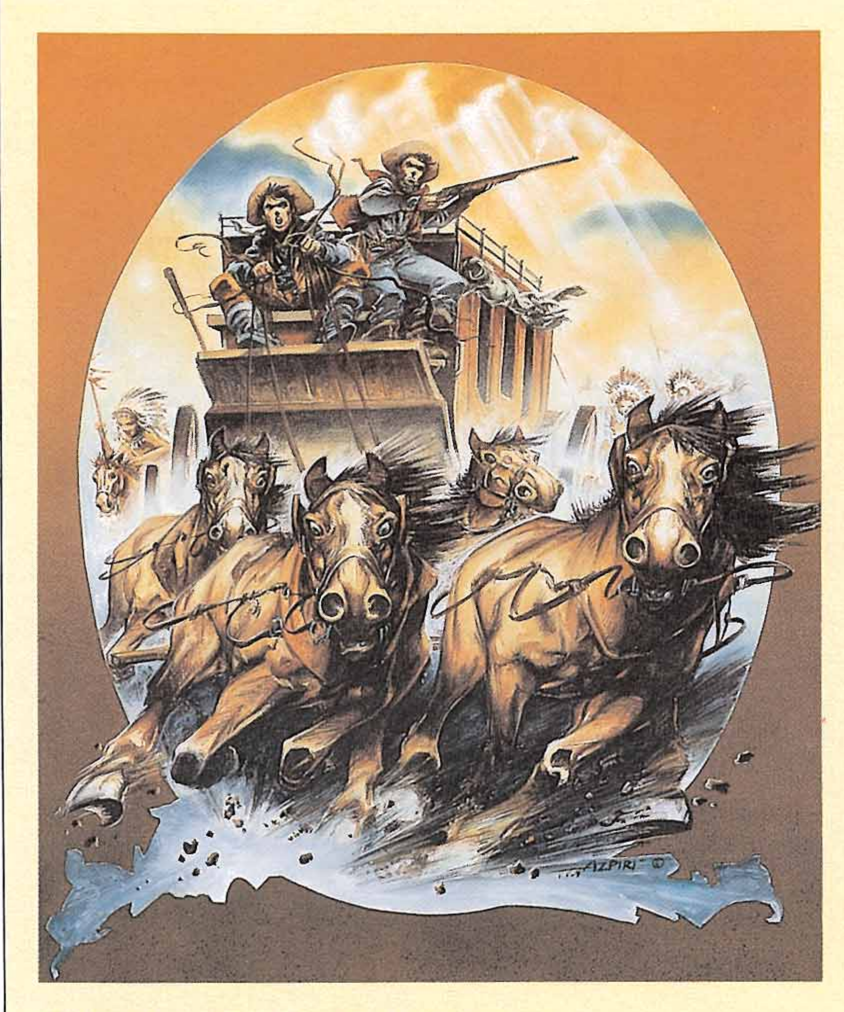
Fruto de este goteo continuo de simuladores de ajedrez ha aparecido Megachess, que aparte de su alto nivel de respuesta, no aporta nada nuevo.

En su favor hay que destacar los distintos niveles de dificultad que realmente se notan a la hora de jugar, y la posibilidad de analizar jugadas.

Y en su contra la ya trasnochada representación plana del tablero y la tediosa labor de mover las piezas, ya que hay que ir introduciendo en secuencia las parejas de valores de las posiciones inicial y final de cada movimiento.

M. R. J.





WELLS & FARGO

Deberías jugarlo, forastero

Topo Soft,
Spectrum, Amstrad, MSX
V. comentada: Spectrum

Si hay algo que no nos cansaremos de repetir desde estas páginas destinadas a enjuiciar la calidad —o no tanta— de los nuevos lanzamientos dentro del panorama del software nacional e internacional, es que este primero —y esto es algo de lo que no podemos dejar de sentirnos orgullosos— no sólo ya no tiene nada que envidiar al segundo, sino que además se está situando muy por encima de él, gracias principalmente a tres factores: calidad, cantidad y originalidad.

Cantidad porque cada día son más los títulos nacionales que aparecen en el mercado, calidad porque las cifras de ventas hablan claro, como también lo hacen las sensacionales acogidas recibidas fuera de nuestras fronteras por programas como «Mad Mix Game» —convertido en centro de una importante campaña publicitaria— o «Game Over II» más conocido por «Phantis»—. Y originalidad, algo que por otros lares, principalmente anglosajones, parecen haber guardado en lo más profundo del baúl de los recuerdos.

Buena prueba de ello es el programa que nos ocupa en esta ocasión, «Well & Fargo», todo un viaje hacia la emoción y la dureza del Oeste americano, y sobre todo, un logrado intento de trasladar los más clásico «westerns» de las grandes pantallas a las de nuestros ordenadores.

Nuestra misión, imitando la de los arriesgados conductores de la Wells & Fargo, consiste en recorrer a bordo de nuestra diligencia diferentes escenarios por los que sufriremos incesantes ataques de las más peligrosas bandas de forajidos. El manejo de la diligencia se realiza a través de un original, pero complicado sistema, gracias al cual podemos por una parte tomar el papel del conductor y por otra el del tirador que se encuentra sobre el techo del vehículo. Como os podréis imaginar esto requiere hacerse cargo de un elevado número de teclas, por lo cual, a menos que utilicemos la opción de dos jugadores en la que cada uno de ellos toma control de un personaje, la cosa se complica enormemente.

En lugar de vidas disponemos de un número de pasajeros, lo cual equivale a decir que cada vez que muera un personaje, uno de los viajeros de la diligencia saldrá de su interior y tomará su puesto. El peor caso que nos puede ocurrir es que ya tan sólo nos quede un viajero, ya que éste deberá entonces alternarse en disparar y conducir, con lo cual la dificultad llega a alcanzar niveles insospechados.

Como suele ser habitual en Topo, no se han conformado con realizar un programa original, sino que también se han preocupado de que todos sus demás aspectos, gráficos, movimientos, «scrolles» y sonidos estén a la altura de las circunstancias, y os podemos asegurar que en esta ocasión esa altura es muy elevada. Yo que vosotros no me lo perdería, forasteros.

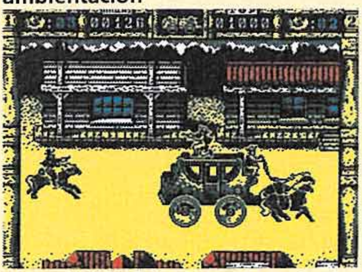
J.E.B.



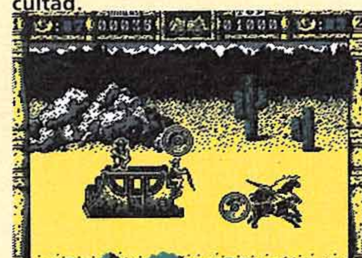
Nuestra misión consiste en conducir la diligencia hacia su punto de destino.



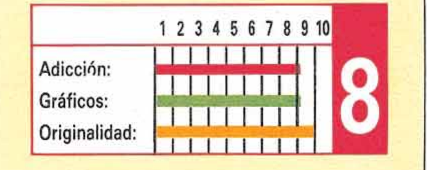
Los escenarios se repiten cada cierto tiempo consiguiendo una buena ambientación



La posibilidad de controlar a dos jugadores simultáneamente aumenta considerablemente el nivel de dificultad.



Los enemigos, hábilmente combinados con los obstáculos del camino intentarán ponernos las cosas más difíciles.



PINBALL BLASTER

A jugar

MSX
Versión comentada: MSX

Pinball Blaster es un «flipper» para cuatro jugadores de manera alternativa. La acción transcurre en la parte derecha de la pantalla, mientras que un pequeño rectángulo a la izquierda queda reservado para el récord, los bonus y los marcadores, todo ello desarrollado con unos gráficos realmente dignos.

Pero en contra de lo que se podría pensar después de esta breve introducción, Pinball Blaster es un juego revolucionario. Revolucionario principalmente por dos cosas:

La primera y más obvia es que se han sustituido los acostumbrados petacos por un cañón giratorio que manejamos a izquierda y derecha disparando sobre la bola, de manera que la dirijamos hacia las máximas puntuaciones. Esto tan simple cambia por completo la manera de jugar y hace que algo tan clásico como un pinball se convierta en un juego adictivo cien por cien.



Pinball Blaster permite la competición de cuatro jugadores.



La disposición de los objetos en pantalla cambia constantemente.



Partimos de la idea clásica de un pinball.

La segunda es que la disposición de los objetos en la pantalla está

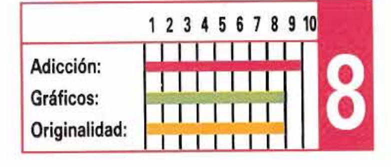


Los marcadores representan nuestra puntuación, el récord actual y los bonus.

continuamente cambiando; según vayamos acertando en las dianas irán apareciendo y desapareciendo diferentes bumpers, gomas y raíles. Os aseguro que llega un momento que entre bloques, estrellas, tus disparos y dos bolas que aparecen en pantalla, el juego se vuelve un auténtico maratón que no da ni un solo respiro.

Y al final un toque clásico, a esperar que la lotería nos depare buena suerte y una nueva partida.

M. R. J.



TERRORPODS

Destruyan al imperio

Commodore, Spectrum, Amstrad

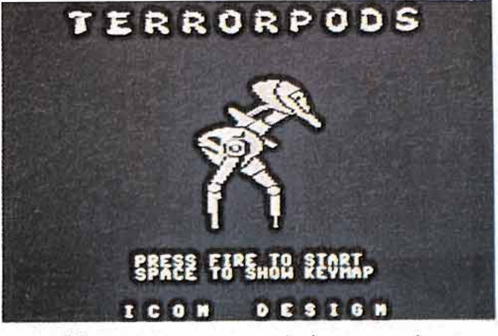
Psynopsis

V. comentada: Commodore





El programa emplea elementos típicos de los juegos de estrategia.



Los gráficos no son muy variados, pero si consiguen un buen ambiente.

Normalmente cuando un programa realizado para ordenadores de 8 bits se convierte en un éxito, las compañías productoras suelen realizar su conversión para 16 bits.

Pero en este caso ha ocurrido al contrario, Terrorpods fue creado inicialmente para ordenadores de 16 bits, alcanzando un gran éxito y colocándose en un lugar de honor entre los videojuegos, y ahora acaba de ser realizada su conversión para ordenadores de 8 bits.

Nuestra misión consiste en combatir la nueva máquina de guerra del imperio: el Terrorpods.

Para ello necesitamos obtener la energía y carburante necesario para mantener en funcionamiento nuestro vehículo de defensa mientras recorremos la superficie del asteroide enemigo. Destruyendo los Terrorpods y recuperando los elementos que los constituye, para poder desvelar de esta manera el secreto de su fabricación.

Nuestro objetivo es destruir la máquina del imperio: el terrorpods.

Debemos reponer energía y carburante.

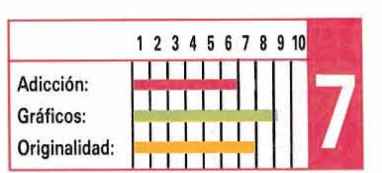
Desde nuestro vehículo tenemos una vista tridimensional del terreno, que está bien realizada, aunque nos recuerda al entrañable Skyfox.

Hay un gran número de opciones para llevar a cabo la misión, incluso se puede realizar un giro de 180 grados.

El programa emplea elementos típicos de los juegos de estrategia lo que le da un cierto interés. Los gráficos no son muy variados pero tienen el toque justo de realismo para crear la atmósfera del juego.

En conclusión, se trata de un buen programa, que nos va a hacer pasar varias horas de entretenimiento.

J.D.S.



HOPPER COPPER

¡Al ladrón, al ladrón!

Spectrum, Amstrad
Silverbird
V. comentada: Spectrum

Groove Town era la típica ciudad en la que nunca pasaba nada. Pero aquella mañana todo iba a cambiar. La radio y los periódicos locales habían dado la noticia: cuatro peligrosos convictos han logrado escapar de la prisión estatal y se dirigen a Groove Town con el propósito de limpiar la ciudad, y no precisamente de basura.



Tu hopper es un extraño aparato semejante a una bicicleta.

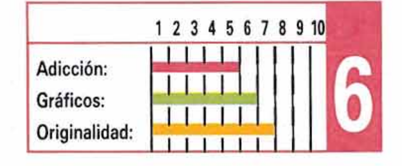
Es esta la razón por la que vas a tener que asumir el papel de policía y, a lomos de tu Hopper deberás localizar y dejar fuera de combate a los cuatro integrantes del grupo.

Para tan ardua tarea cuentas con un mapa de la ciudad, un radar y una computadora de viaje que te indica tu posición actual y, en caso de estar produciéndose un robo, la situación del infortunado lugar.

Aunque el argumento puede parecer prometedor, la verdad es que el programa decepciona. Y ello es debido a que toda la acción se limita a consultar el mapa e intentar trasladarte en el menor tiempo posible al lugar del golpe.

En resumen. No esperes encontrar emocionantes combates callejeros o difíciles pruebas de habilidad porque Hopper Copper es un programa «la mar» de sencillito.

J.R.L.





VALIS, EL SOLDADO FANTASMA

¡Destruye al gran Chara!

Telenet
MSX
Versión comentada: MSX

Yuko era una chica normal hasta que Valis, una fuerza desconocida, la poseyó... No, esto no era así.

Valis era una fuerza desconocida hasta que Yuko, una chica normal, la poseyó..., tampoco.

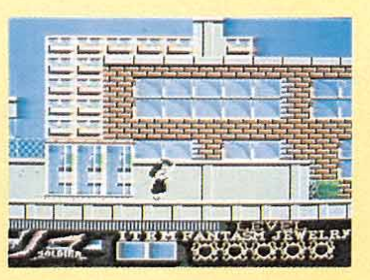
Yuko era una chica desconocida hasta que Valis, una fuerza normal, la poseyó...

Valis era una desconocida normal hasta que Yuko, una chica-fuerza, la poseyó... ¡Leche!

De todas maneras, no importa, nunca he entendido bien los guiones que se montan los japoneses en sus juegos. Lo que realmente importa es que por fin ha llegado a nuestras pantallas.

La calidad gráfica del programa es difícilmente superable en los escenarios, aunque se queda algo corta en la representación de los sprites, que se repiten con demasiada frecuencia.

El esquema general es sencillo: El poderoso Big Chara debe ser destruido, pero antes hay que matar a cuatro de sus esbirros para quitarles las piedras preciosas que nos irán



dando acceso a cada una de las fases.

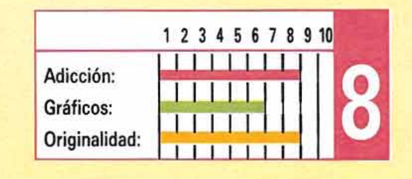
Al final recuperaremos la quinta piedra y liberaremos a la ciudad del poder de Chara.

La primera fase transcurre en plena metrópoli, entre rascacielos y subterráneos donde se esconde el primer «bicho». Encontrarle será muy fácil si seguimos una flecha que aparece en la esquina inferior derecha de la pantalla.

El resto de las fases siguen la misma tónica, pero superando cada una a la anterior hasta llegar a la quinta, que es desbordante, si tenemos en cuenta que es un programa MSX 1.

En definitiva, un juego para que disfruten los que son capaces de disparar frenéticamente durante horas.

J. M. R.



TIME OUT

Viaje a través del tiempo

Spectrum
Zafiro
Versión Comentada:
Spectrum +3

Si algo llama la atención de este programa es que tipifica de forma extraordinaria el concepto de falta de jugabilidad. Es el clásico exponente de un programa con buenas intenciones, gráficos correctos, movimiento aceptable y argumento válido que no acaba de cuajar porque simplemente no induce a jugar, resultando bastante frustrante y aburrido. Y es una lástima, pero ya es hora de dejar bien claro a los programadores que no basta con dominar determinado microprocesador para realizar un buen juego, sino que es además necesario combinar sabiamente esos factores que hacen que un programa sea divertido, que a fin de cuentas es lo que se supone que pretendemos al sentarnos frente a nuestro ordenador.



Los escenarios son muy coloristas y han sido realizados con precisión.



Time Out desarrolla su historia en torno a la paradoja del tiempo.

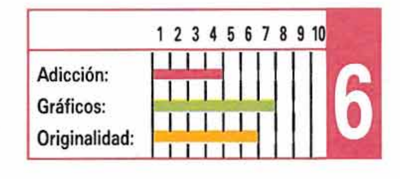


La aventura comienza en un poblado del oeste.

Como su nombre indica, Time Out desarrolla su historia en torno a la eterna paradoja del tiempo. Nuestro protagonista viajará por tanto a diversas épocas de la historia en las que se enfrentará a múltiples peligros. Comenzamos nuestra aventura en un típico pueblo del oeste americano, con sus casas, su estación de ferrocarril y su *saloon*. Nada más aparecer en la pantalla numerosos pistoleros comienzan a aparecer por ambos laterales disparando sus Colts; ante la imposibilidad de saltar nuestra única defensa es agacharnos en el momento apropiado a la vez que eliminamos a nuestros atacantes. Aquí es donde radica lo frustrante del asunto, pues el juego se limita a combinar con habilidad los momentos en los que debemos agacharnos para esquivar esa bala que estaba a punto de alcanzarnos, con otros momentos en los que debemos avanzar hacia la siguiente pantalla cuando vemos que el camino se encuentra momentáneamente libre. Cada pantalla se nos hará eterna mientras arañamos en cada movimiento unos pocos centímetros en busca de la salida, sobre todo cuando a los ataques laterales se unen nuevos personajes que nos arrojan objetos desde las ventanas de los edificios.

Time Out es ante todo un juego monótono que difícilmente puede atraer al jugador. Pretende ser un arcade de habilidad pero resulta demasiado lento, con lo que impide que el usuario se introduzca a fondo en la trama. Y lo lamentamos, pues los escenarios son francamente coloristas y han sido realizados con notable precisión y simpatía. Nada tenemos que achacar a los aspectos técnicos, pero muchas veces hay algo más detrás de los juegos que es lo que les convierte o no en obras de arte.

P.J.R.



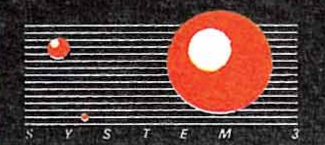
¡Merecía la pena esperar!

LAST

NINJA 2









Marqués de Monteagudo, 22, bajo · Tels. 564 36 07/13 · 28028 - MADRID

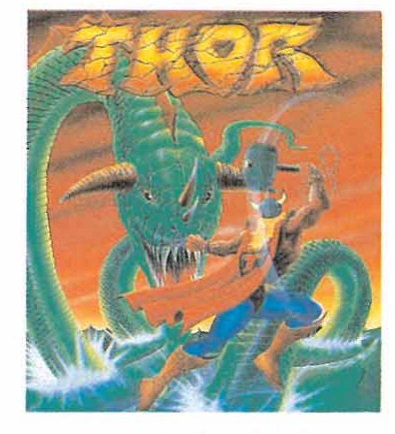
EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC
C/ Arco Iris, 75 · BARCELONA · Tels. 256 49 08/09

THOR

Buen comienzo

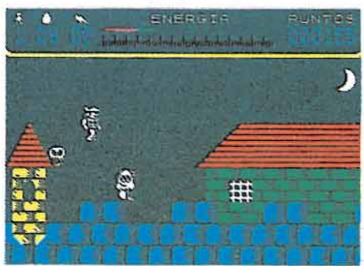
Spectrum, MSX
Proein, S.A.
V. comentada:
Spectrum



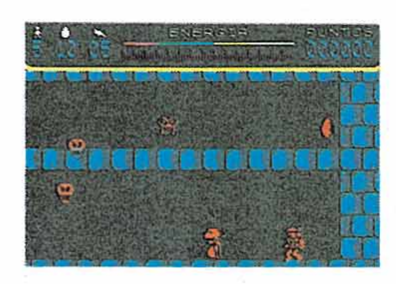
Proein nos ofrece un juego relajante y gracioso, sin complicados argumentos, sin muchos detalles, con una técnica de programación básica pero efectiva y resultona.

He de reconocer que me gusta el juego, quizás por su sencillez y su facilidad. Nuestro objetivo, en el papel del dios del Trueno, Thor, será acabar con unos huevos que se hallan repartidos a lo largo y ancho del castillo donde se desarrolla el argumento y una vez completada esta tarea, enfrentarnos a un gigante que requerirá una buena dosis de «martilleo» vil y asesino. Para que todo no resulte tan fácil, dispersos por el castillo podremos encontrar enemigos varios que, fiel a la costumbre, intentarán impedir la consecución de la buena causa encomendada. Y para que no luchemos con las manos vacías disponemos, inicialmente, de cinco rayos (qué mejor arma para el dios del Trueno) y un martillo, mucho menos efectivo, pero inagotable. Además, cada vez que destruyamos un huevo, nos serán concedidos tres nuevos rayos. Para completar el panorama, disponemos de una barra de energía que irá decreciendo con los sucesivos contactos con los enemigos y que una vez agotada nos restará una vida.

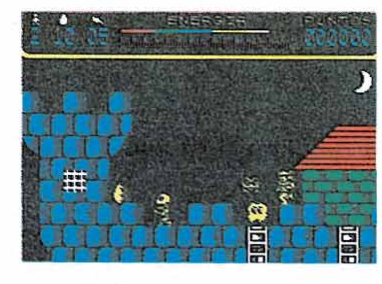
Y del programa, ¿qué podemos decir? Pues se ha utilizado una programación sencilla y simple, sin grandes alardes ni efectos deslumbrantes. Los gráficos son igualmente simplones y podrían haberse trabajado un poco más, tanto en lo que se refiere a sprites como al mapeado del castillo, el cual habría ganado bastante con una mayor profusión de objetos y decorados. El movimiento, agradable y efectivo. El sonido, sin duda alguna, es el punto más débil del programa, pues queda reducido a una musiquilla inicial y un par de efectillos sonoros, uno para el martillo y otro para el trueno.



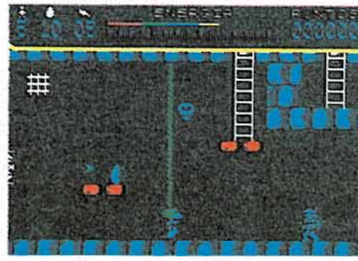
Disponemos de cinco vidas para completar la misión.



Como armas contamos con un martillo inagotable y con cinco rayos.



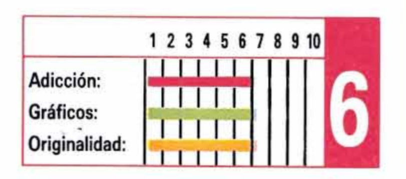
Los gráficos resultan simples y demasiado sencillos.



El sonido es el punto más débil del programa.

Pero, a pesar de todo, el juego merece la pena. Ya he comentado que este «Thor» se deja jugar, no es excesivamente difícil y logra que pases un rato divertido, siendo muchísimo más adictivo que otros muchos programas con mejores técnicas de programación pero poca imaginación. Para ser la primera obra del autor, hay que felicitarle. Está en el buen camino.

A.M.





QUAD

Emoción sobre 4 ruedas

Amstrad
Microids
V. comentada: Amstrad

¿Quién no ha tenido alguna vez el deseo de protagonizar una carrera suicida, emulando a personajes tales como James Bond o M.A. Barracus? Pues bien, todas aquellas personas ávidas de experimentar nuevas sensaciones están de enhorabuena: acaba de aparecer Quad, un programa de origen francés, que reúne los ingredientes necesarios para hacernos hervir la sangre.

El juego nos sitúa en medio del desierto a los mandos de un «Quad» (híbrido mitad moto mitad coche) y rodeados de enemigos de la peor calaña. Está claro que la única forma de escapar con vida es atravesando la frontera, pero no va a ser nada fácil. El camino se encuentra plagado de obstáculos de la más variada condición —desde esqueletos de animales que deberemos esquivar para no caer, hasta peligrosos helicópteros armados con misiles aire-tierra. Para colmo contamos con un tiempo limitado, por lo que la velocidad desarrollada deberá ser siempre la máxima posible.



El camino se encuentra plagado de obstáculos.



Contamos con un tiempo límite para alcanzar la frontera.



La dificultad es elevada, pero con la práctica nuestros resultados mejorarán.



Quad es un simulador que incluye los mejores ingredientes del arcade.

Desde luego el programa cuenta con los alicientes necesarios para llegar a ser un éxito comercial, si bien hay un punto oscuro que destaca entre tanta luminosidad: ¡la dificultad! Realmente hay que ser un verdadero manitas del Joystick para conseguir mantenerse en el interior de la pista más de 10 segundos seguidos, y esta dificultad conlleva el riesgo de que el juego acabe en el baúl de los recuerdos con la etiqueta «demasiado pa' mi body».

No obstante, si eres un amante de las adversidades y no te asusta correr riesgos, puedo asegurarte que llegarás a «Quad».

J. R. L.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
8

SUPERSKI

Olimpiada blanca en casa

Amstrad
Microids
V. comentada: Amstrad

Los simuladores deportivos han sido, son y serán una puerta segura hacia el éxito. Y es que la fiebre deportiva afecta a toda clase de individuos —sin importar la raza, color o sexo—.

El deporte que nos ocupa en este caso es el esquí. Así que ya podéis ir preparando el abrigo y el gorrito de lana porque la competición no se hace esperar. El juego se compone de cuatro modalidades diferentes: slalom, descenso, slalom gigante y salto. Al finalizar cada una de las pruebas el ordenador mostrará un cuadro resumen de nuestra actuación, y al finalizar la competición se nos dará información general de todo el desarrollo.

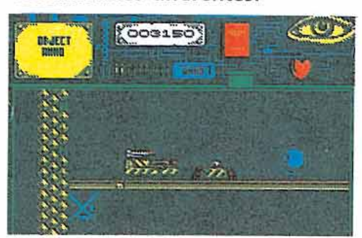
Y una vez comentada la estructura general del programa vamos a pasar revista a sus principales características. Lo primero que llama la atención es su excelente sistema de animación, muy conseguido gracias a la implementación de varios «scrolls» simultáneos. Los efectos sonoros, fundamentales en este tipo de programas, están también bastante logrados. Ambas características, —buen sonido y excelente animación— proclaman a «Superski» como uno de los mejores programas en su género. Si además de todo esto tenemos en cuenta que pueden participar hasta seis jugadores a la vez, y que podemos elegir entre modo de competición o entrenamiento pues... ¿Qué más queréis?

En fin; si deseáis participar en un descenso sin tener que pasar frío ni arriesgar el pellejo, con «Superski» lo tenéis bien fácil.

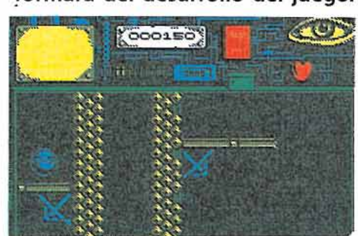
J. R. L.



En el juego encontramos cuatro modalidades diferentes.



Al finalizar la competición se nos informará del desarrollo del juego.



La animación está muy conseguida gracias a la presencia de varios scrolls simultáneos.



CYBERNATION

¿Qué os contaría yo?

Spectrum
Players
V. comentada: Spectrum

¿Qué os contaría yo acerca de un juego llamado «Cybernation» que pudiera interesaros? Creo que poco, más bien muy poco. La verdad es que resulta un tanto deprimente que te encarguen comentarios como el del juego que nos ocupa, no por el comentario en sí, sino por el hecho inevitable de que antes de redactar el susodicho comentario tenemos que cargar el juego y estar un buen rato ¿jugando? e intentando sacar todos los aspectos positivos y negativos del programa en cuestión.

Intentaré resumíroslo: ¿Gráficos? Sí, dos o tres. ¿Pantallas? Realmente no sé el número, pero deben haber estado experimentando con un nuevo sistema de «diseño al vacío» y casi lo consiguen. ¿Movimiento? ni fu ni fa, simulando gravedad. ¿Sonido? Igualmente escaso y horrísono. Pero no acaba todo aquí, no. El juego es realmente aburrido y para colmo de males las pantallas se suceden tan rápidamente que acaban provocando dolor de cabeza. Lo mejor del programa se halla en la tecla «Extended Mode». Pulsándola tendremos la oportunidad de comandos «dir», «cd» y «type» accederéis a multitud de información y otros comandos, que os permitirán variar la velocidad de caída de la redonda protagonista, teletransportarte a otros planetas, resolver acertijos... Pero esto no justifica el programa, ni mucho menos, ni lo hace tampoco más adictivo. Lo dicho, este juego es aburrido, superaburrido.

A.M.



El juego es realmente aburrido.



Podemos modificar algunas condiciones del juego.



La excesiva sencillez de los gráficos no consigue crear el ambiente adecuado.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		4
Gráficos:		
Originalidad:		

RECOMENDADOS

1. **THUNDER/BLADE** — U.S. GOLD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
2. **BARBARIAN II** — PALACE SOFT *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
3. **VIVE Y DEJA MORIR** — ELITE *(Spectrum, Amastrad, Commodore)*
4. **SOL NEGRO** — OPERA *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
5. **NAVY MOVES** — DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
6. **OPERATION WOLF** — OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
7. **EL PODER OSCURO** — ARCADIA *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
8. **TYPHOON** — OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
9. **TRIPLE COMANDO** — DRO SOFT *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
10. **ROCK'N ROLLER** — TOPO SOFT *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
11. **ARTURA** — GREMLIN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
12. **CYBERNOID II** — HEWSON *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
13. **INTENSITY** — FIREBIRD *(Spectrum, Commodore)*
14. **ASPAR G.P. MASTER** — DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
15. **NETHERWORLD** — HEWSON *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
16. **OVERLANDER** — ELITE *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
17. **HUMPHREY** — MADE IN SPAIN *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
18. **WHERE TIME STOOD STILL** — OCEAN *(Spectrum 128)*
19. **ABRACADABRA** — PROEIN, S.A. *(Spectrum, MSX)*
20. **WELLS & FARGO** — TOPO *(Spectrum, Amstrad, MSX)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es simplemente la opinión, completamente subjetiva de la revista.

¡LO MEJOR DE



ZIGURAT SOFTWARE: Avda. BETANZOS, 85, ESTUDIO 2. 28034 MADRID. TELEF. (91) 739 30 2

LA NAVIDAD!



RIBUIDORES Y TIENDAS: ERBE, S. A. C/ SERRANO, 240. 28016 MADRID. TELEF. (91) 458 16 58



OVERLANDER

Las diligencias del futuro

Elite,

En apenas unos meses, hemos sufrido una auténtica invasión de juegos similares a este «Overlander» por parte de las compañías de software. No sabemos si habrá sido fruto de la casualidad o del no tan casual espionaje industrial, pero lo cierto es que títulos como «Road Blasters», «Crazy Cars»o los todavía por aparecer «Fire and Forget» y «Techno Cop» guardan entre sí un parecido más que considerable.

Lo que si parece claro es que de todos los aparecidos hasta ahora el más «consistente» fue este «Overlander» cuya versión Atari St acaba de ser lanzada al mercado.

Nuestra misión, que se desarrolla en el año 2025, consiste en transportar de una ciudad a otra valiosos cargamentos, para lo cual deberemos introducirnos en las peligrosas redes de carreteras que comunican las ciudades subterráneas, el lugar donde los supervivientes del holocausto nuclear buscaron refugio de la radiación.

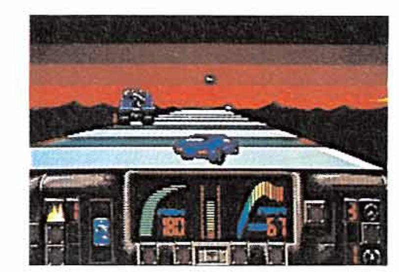
Pero en el exterior, peligrosas bandas de modernos piratas transitan las carreteras para intentar interceptar los cargamentos, por lo que los «Overlanders», que así son llamados los encargados de transportarlos, han convertido sus coches en mortíferos prototipos preparados para hacer frente a cualquier agresión.

Al comenzar la misión podemos elegir entre dos cargamentos distintos; cuanto más valioso sea éste mayor será el nivel de dificultad del recorrido. A continuación pasaremos a una serie de menús intermedios donde a cambio de dinero podremos equipar a nuestro bólido con diferentes armamentos y dispositivos extras, además de repostar fuel.

Una vez en la carretera nuestra misión será recorrer la distancia que nos separa de nuestro objetivo, cuidando de no chocar con ningún obstáculo o motocicleta, y de no ser alcanzados por los disparos de nuestros enemigos.

«Overlander» es en definitiva, un trepidante y adictivo arcade que en esta versión Atari St resulta aún más espectacular. Buenos gráficos, excelente «scroll» y rápidos movimientos. No se puede pedir más.

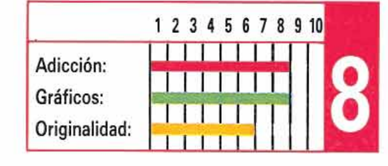
J.E.B.



Nuestra misión consiste en transportar de una ciudad a otra valiosos cargamentos.



Al comenzar la misión podemos elegir entre dos cargamentos distintos, que condicionan la dificultad.





ZYNAPS

Tan clásico como espectacular

Hewson

No cabe duda que uno de los campos donde más pueden destacar las mayores posibilidades gráficas y sonoras de las máquinas de 16 bits es el de los arcades, y muy especialmente el de los «masacra-marcianos» o como dicen los ingleses «shoot' em' ups».

Esto es algo que queda plenamente demostrado en esta versión Atari St de «Zynaps», el sensacional clásico de este género que Hewson realizara hace ya algún tiempo para las máquinas de 8 bits, ya que tanto la espectacularidad de sus gráficos como la de sus sonidos ha sido aumentada notablemente.

El juego, cuya versión original fue realizada por el prestigioso Dominic Robinson, está en la más pura línea de clásicos tipo «Nemesis», es decir recorremos una serie de escenarios con «scroll» de izquierda a derecha mientras nos enfrentamos con los enemigos que en sucesivas oleadas nos atacan. Al igual que aquella legendaria película, se puede decir que nuestra nave conoce casi 8 millones de maneras de morir, porque a excepción de nuestros propios disparos y del vacío por el que nos movemos, todo lo demás que aparece en pantalla —y no es poco os lo podemos asegurar— es letal para nuestra nave: los propios decorados, los enemigos, sus disparos, los misiles, los disparos de las torretas, etc.

El total de fases existentes es de doce, y como siempre, al final de cada una de ellas deberemos enfrentarnos contra el adversario final que necesitará un mayor número de impactos para ser destruido.

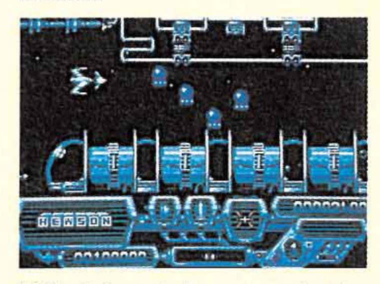
Como también es habitual en este tipo de juegos, durante el transcurso de la misión podremos recoger diferentes tipos de armamentos extra, en este caso son cinco: propulsión, que dota a nuestra nave de mayor velocidad; extra-láser, que duplica la velocidad de disparo de nuestro láser; bombas, capaces de destruir los enemigos que se encuentran en la parte inferior de la pantalla; misiles teledirigidos, y por último busca-misiles, una especie de bola que gira alrededor de nuestra nave protegiéndola.

«Zynaps» es en definitiva un excelente arcade espacial dotado de toda la rapidez y adicción típica de este género, si bien cabe reprocharle el poseer un endiablado nivel de dificultad, capaz de destrozarle los nervios al más tenaz.

J.E.B.



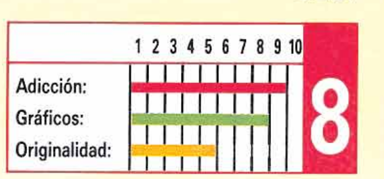
Durante el trascurso de la misión podemos recoger diferentes armamentos.



Al final de cada fase nos enfrentaremos a un enemigo que precisa más disparos.



Zynaps es un excelente arcade espacial dotado de gran rapidez.



EMPIRE STRIKES BACK

¿Dónde están los 16 bits?

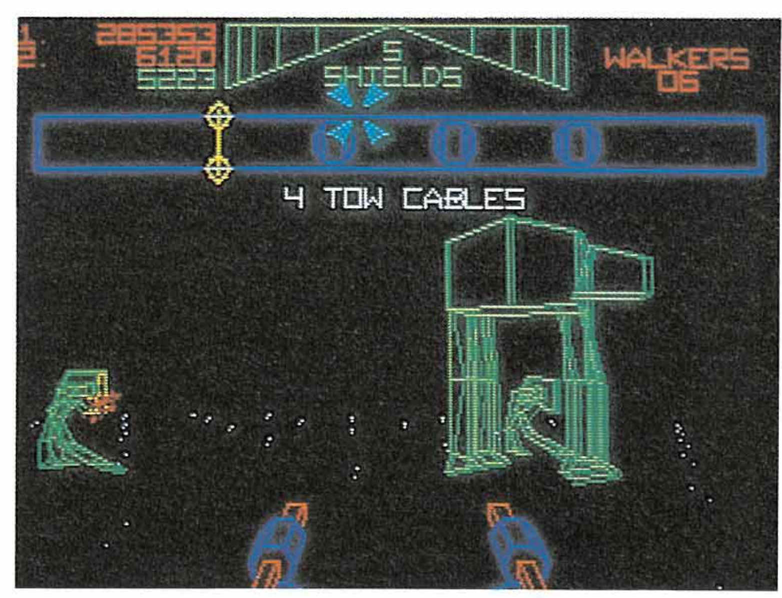
Domark

La presumible acaparación del mercado de los vídeo-juegos por las máquinas de 16 bits depende directamente, o por lo menos así lo creemos nosotros, de que las compañías de software se decidan a realizar programas que aprovechen íntegramente o, en gran parte, las posibilidades de estas máquinas.

Por ello resulta sencillamente decepcionante e incluso irritante, comprobar cómo un título con el renombre de «Empire Strikes Back» y sobre todo una compañía con la proyección internacional de Domark, caen en la trampa de las conversiones «a pelo», es decir, de trasladar un juego de un sistema inferior a otro superior sin añadirle prácticamente ninguna mejora.

De hecho si os hicieran una prueba que consistiera en averiguar a qué ordenador pertenecían fotografías de las diferentes versiones del programa, realmente creemos que lo tendríais difícil para acertar, porque todas ellas son tan similares que resulta prácticamente imposible diferenciarlas.

En realidad la única diferencia sustancial que presenta esta versión Atari de «Empire Strikes Back», es la relativa mejora del aspecto sonoro, y decimos relativa porque aunque resulta superior a versiones inferiores, desde luego no se puede decir que sea de lo mejorcito que se puede escuchar en un Atari, haciendo excepción de algunos sonidos digitalizados que aparecen esporádicamente.



Nuestra nave consta de cinco escudos capaces de resistir los impactos enemigos.



La diferencias de la versión Atari, con el resto de los ordenadores son mínimas.



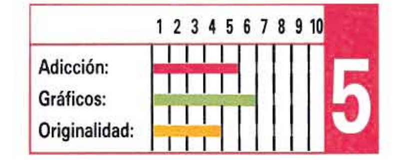
Los gráficos vectoriales, están bien realizados, pero son pocos variados.

El juego se desarrolla en cuatro fases; las dos primeras a bordo del «snowspeeder» de Luke Skywalker y las dos siguientes a los mandos del Halcón Milenario de Han Solo.

Nuestra nave cuenta con cinco escudos capaces de resistir los impactos de los enemigos, pero cuando éstos se agoten, cualquier nuevo percance supondrá la desintegración inmediata de nuestra nave, y de nosotros con ella. Si conseguimos completar los cuatro niveles obtendremos un bonus especial, tras lo cual seremos devueltos al primero para volver a intentarlo con un mayor nivel de dificultad.

Gráficos vectoriales bien realizados pero poco variados, desarrollo un tanto reiterativo, adicción escasa, alta dificultad y poca originalidad fueron algunas de las características de versiones anteriores. Añadirle lo que al principio comentabamos y sacar vosotros mismos la conclusión. La nuestra desde luego no es muy positiva.

J.E.B



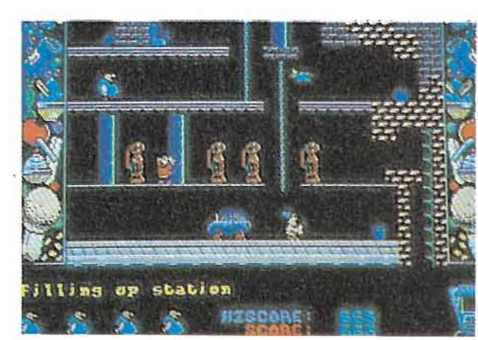
CHUBBY GRISTLE

Gula desenfrenada

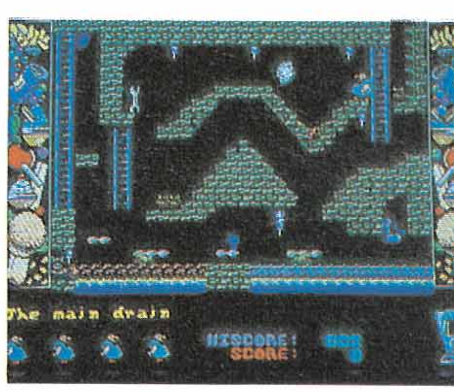
Grandslam

Chubby gristle es uno de los vigilantes de aparcamientos más gordo que existe. Como fácilmente podéis deducir, Chubby tiene un gran vicio, engullir todo lo que sea mínimamente comestible, para mantenerse en forma.

Bajo este, no muy original, argumento se desarrolla la última producción de la compañía británica Grandslam. En nuestras manos tenemos el poder saciar el apetito del protagonista, para que éste llegue a pesar una tonelada. Además de la comida, también existen algunos objetos, distribuidos por las pantallas, que pueden servirnos de ayuda. Todo ello hábilmente combinado con miles de enemigos y trampas, que a lo largo de las veinte pantallas de que consta el juego intentarán ponérnoslo difícil.



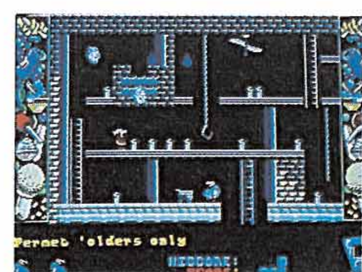
Gráficamente el programa se queda en un justo término medio.



Debemos saciar el apetito del protagonista para que este llegue a pesar una tonelada.



El juego consta de veinte pantallas.

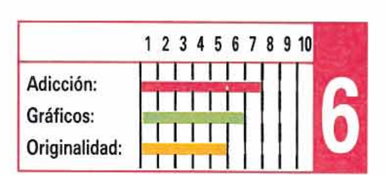


Chubby gristle es un clásico juego de plataformas.

Gráficamente el programa se queda en un justo término medio que no roza siquiera la calidad de que es capaz un Atari, pero tampoco dentro del contexto general del juego es un elemento imprescindible; al igual que el aspecto sonoro que es simplemente correcto.

Solamente nos queda ya destacar y según palabras textuales, que aparecen en la carátula: «Chubby Gristle is a classic platform game»... ¿Alguna duda?

M.J.B.



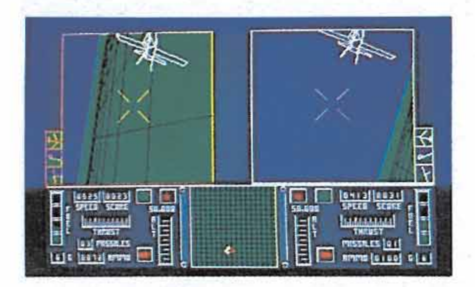


SKYCHASE

Un juegazo

Image Works

Olvidaos ya de aquellos simuladores donde la rejilla que definía el suelo se retorcía penosamente haciéndose y deshaciéndose a cada movimiento del joystick. Olvidaos también de



Podremos experimentar fácilmente las maniobras aéreas detalladas en los manuales.

aquellos otros para usuarios con ochenta dedos, en los que había que utilizar miles de teclas.

Y olvidaos también de aquellos que no conseguíais nunca dominar porque entrabais en barrena cada dos por tres debido al infinito sopor y aburrimiento que os causaban.

Porque ya está aquí Skychase, un simulador de vuelo rápido, fácil de manejar, entretenido y con un scroll en todas las direcciones realmente fantástico.

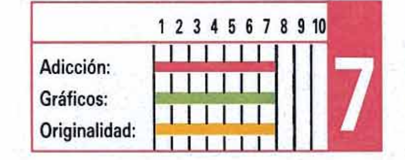
El juego consiste en derribar al avión enemigo, que puede ser conducido por un segundo jugador o por el propio ordenador. De acuerdo con este planteamiento la pantalla está dividida verticalmente, encontrándose a cada lado un completísimo cuadro de mandos para cada avión, así como sendas ventanas donde se desarrolla la acción.

Podemos elegir entre una amplia variedad de aviones, desde un Mc Donnell Douglas F18 Hornet hasta un Mikoyan/Gurevich Mig-31 «Foxhound», pasando por un General Dynamics F16A Fighting Falcon o un Grumman F14A Tomcat.

Y lo mejor de todo es que no tenemos más que empuñar el joystick para empezar a jugar y combatir en el aire.

En definitiva un juegazo, Para gozar de verdad.

J.M.R.



THE FLINTSTONES

¡Yaba daba duu!

Grandslam

¡Wilma! ¡ábreme la puerta!

Maldita sea, se había presentado demasiado bien el fin de semana. Toda la semana trabajando en la cantera como un desgraciado, y justo cuando iba a disfrutar de lo lindo machacando a los bolos a ese enano de Pablo...

Pero no, había que pintar la sala de estar. Y no valieron de nada mis súplicas.

—«Primero la pintas, y luego si quieres te vas a la bolera, Pedro».

Cielo santo, toda una sala a pintar; y la niña que tenía el día gracioso me ayudaba decorándola con monigotes.

Y, ¡Cómo pasaba el tiempo! ya iban tres relojes de arena, cuando apareció de nuevo Wilma:.

—«Pero cómo puede ser una persona tan inútil. Toda la pared llena de garabatos y tú ahí tan tranquilo jugando con la brocha. Me tienes hasta las orejas».

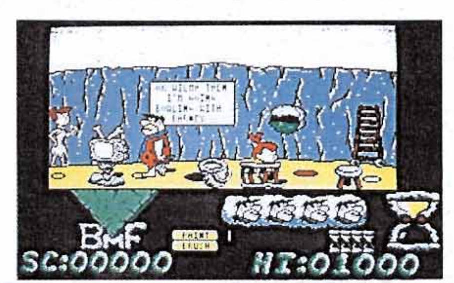
—«Pero esto no va a quedar así. Hoy cenarás en la calle. ¡Fuera! ¡a la calle!».

Y al final se había arreglado todo. Ya estaba en la calle.

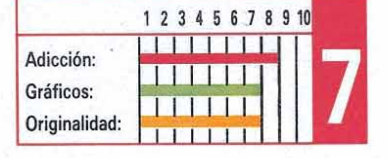
No tenía más que ir a buscar a Pablo, pero... ¡Cielos, los bolos estaban dentro!

—¡Wilma! ¡ábreme la puerta!

J.M.R.



El objetivo de Pedro es pintar las paredes de su casa.

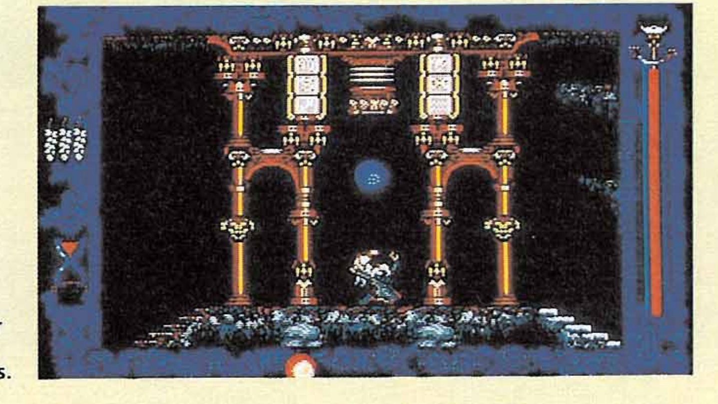




VAMPIRE'S EMPIRE

Transilvania 19-4-54

Magic Bytes



Debemos colocar los espejos.

Sé que me queda poco tiempo, muy poco tiempo antes de que esa horrible cosa acabe conmigo, pero he de contar al mundo mi fracaso, aunque sea lo último que haga.

Todo empezó en noviembre del 54, cuando después de largos años de investigación, encontré respuesta a todas las preguntas que durante toda mi vida me habían angustiado: La Bestia, el demonio de la sangre, Drácula, estaba dormido en Herzog-Murnau, Transilvania, desde que fuera dominado en la Edad Media por Simon Emese Kis, quien luego pasaría a llamarse Abdul-Al-Azrez, y escribiría el Necronomikon entre los espantosos espasmos de la horrible enfermedad que acabó con su vida.

Como decía,fue en el 54 cuando, en la Universidad de Miskatonic, hojeando uno de los tres ejemplares del Necronomikon que hoy se conservan, tomé la decisión de acabar con el monstruo.

El inicio de toda mi tragedia fue muy fácil, demasiado fácil, diría yo. Llegué a Rumanía, una fría mañana de enero, y tras un largo viaje en tren, acabé aquel día durmiendo en la Posada del Cojo.

Todo estaba muy claro, sólo había una manera de acabar con él: la luz del Sol. Debía colocar espejos por el castillo para que, al amanecer, un rayo de sol penetrara hasta las profundidades donde se escondía aquello y lo destruyera. Contaba además con las bolas de cristal de Simón, que me ayudarían a cambiar de dirección los rayos de luz y algunos dientes de ajo, aunque sabía de sobra que no me servirían de nada contra el Maligno.

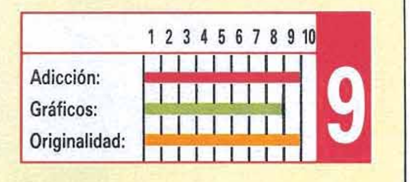
A la mañana siguiente partí hacia el Castillo. Era un día engañosamente claro en el que la niebla fue ganando terreno rápidamente...

Cuando abrí el portón de la fortaleza un escalofrío recorrió mi cuerpo, aquello no podía ser verdad. Seres de pesadilla corrían hacia mí desde todas las direcciones, cosas repugnantes que me perseguían por cualquier sitio que fuera. Fue una locura frenética, anduve por más de ciento cincuenta salas que podría relatar con todo lujo de detalles porque quedaron grabadas en mi mente.

Y en el momento en que no podía más encontré personas, hombres y mujeres, y cuando me acerqué a ellos pasó algo que mi mente se niega a aceptar, algo que, por más que me esfuerzo, no consigo recordar. Sólo sé que salí de allí corriendo y no paré hasta que me vi en la posada.

Desde aquel día vivo aquí recluido viendo cómo mi cuerpo sufre cambios inesperados que me están convirtiendo en algo inimaginable. Me vuelvo loco pensando que dejé allí los espejos y las bolas de cristal, pero espero que por lo menos valgan para algún valiente que se atreva a entrar en aquella pesadilla, algún valiente que acabe con Drácula y... también conmigo, porque yo seré uno más de los asquerosos habitantes del castillo.

Van Helsing



RETURN TO GENESIS

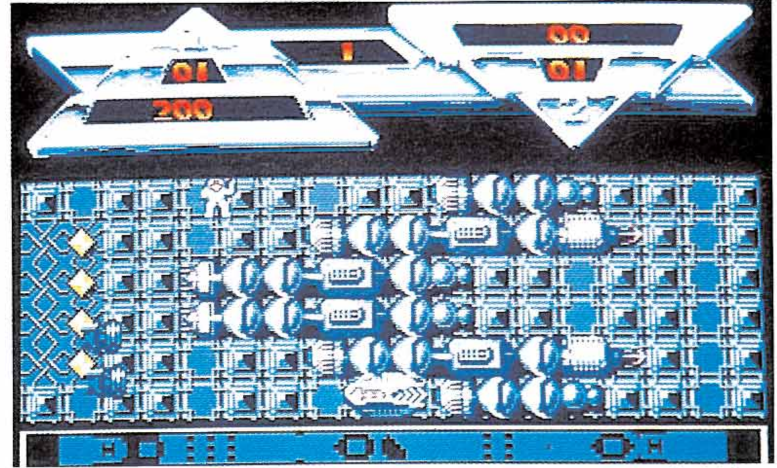
Topamos con el NTSC

Firebird

Disponíamos de todo, un ordenador de 16 bits, 4.096 colores, chips especializados para gráficos y sonido... y hemos tenido que topar con las dos limitaciones más absurdas: La capacidad gráfica del Atari y el sistema americano de televisión, el NTSC.

Me explico. Es inconcebible que muchos de los juegos, que últimamente se están haciendo, partan de gráficos comunes a Atari y Amiga, de manera que, si bien en el primer caso utilizan totalmente la capacidad gráfica del Atari, no llegan ni con mucho a aprovechar el chip del Commodore.

Y por si esto fuera poco, al tener el NTSC menos resolución horizontal que el PAL europeo, las pantallas se comprimen hasta convertirlas en una mínima franja horizontal que es donde se desarrolla el juego. El resto de la pantalla se ocupa con marcadores enormes e iconos que tienen la única finalidad de rellenar el espacio vacío.



Return to Genesis es compatible con el sistema americano de televisión.

Retorno a Génesis pertenece a esta segunda clase de juegos que para buscar la compatibilidad con el sistema americano limitan la zona de acción a la parte central del gráfico, algo que realmente desvirtúa el programa.

No obstante hechas estas consideraciones hemos de reconocer también que este arcade es espectacular y adictivo, gráficamente diferente y muy trabajado, y con el que se pueden pasar horas de continuo ajetreo sin pensar en otra cosa más que en apretar el joystick hasta desmenuzarlo.

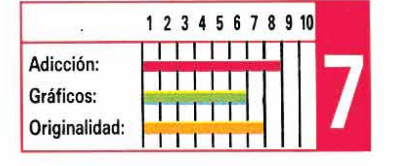
La historia también es novedosa:

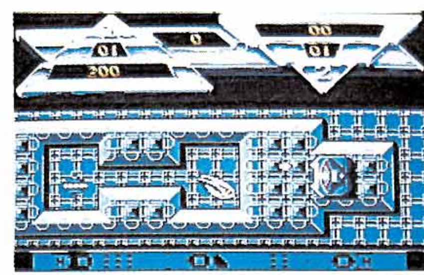
«Coge doce científicos, clónalos cincuenta veces, distribúyelos en cincuenta planetas y ponlos a trabajar. Resultado: El Proyecto Génesis».

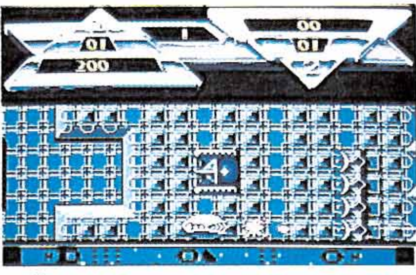
Proyecto que fracasó por los Mecanautas, a los que ahora debemos arrebatar los científicos aprovechando que están en guerra. Es por tanto muy importante que iniciemos ahora mismo el Retorno a Génesis.

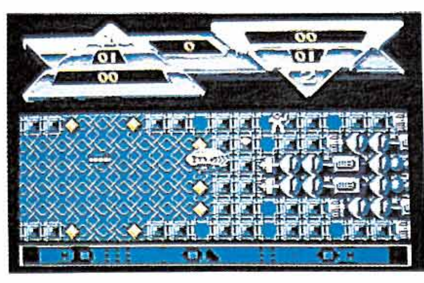
A pesar de todo Firebird tiene nuestro voto de confianza, siempre que se acuerde de que nuestros televisores tienen 625 líneas.

J.M.R.




La adicción es un elemento fundamental del juego.


Gráficamente el programa esta muy trabajado.


Un argumento no excesivamente complejo acompaña la acción.

THE UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR

Sencillo e interesante

Rainbird

La mayoría de los War Games tienen como característica común la de hacer necesario consultar contínuamente el manual para dar órdenes medianamente correctas a nuestros ejércitos. Este UMS, sin embargo, es una agradable excepción en este aspecto: permanentemente existe un menú en pantalla con las opciones más importantes y una gran facilidad de manejo.

El juego se suministra con dos manuales, uno de instrucciones de uso, que aporta incluso un índice alfabético, y otro que nos describe detalladamente los escenarios. También se adjunta un mapa de la Batalla de Gettysburg.

Al cargar el programa, se nos da la localización (página, párrafo y orden en el mismo) de una palabra especial, contenida en el SCENARIO HADBOOK o manual del escenario, que hemos de introducir para comenzar el juego.

En el menú principal disponemos de 4 opciones, además de la salida al DOS:
DESIGN ARMY. Con la que podemos configurar nuestros propios ejércitos.
DESIGN MAP. Para confeccionar mapas topográficos (bosques, depresiones, colinas, etc.).
CREATE SCENARIO. Que nos permite crear un marco para la batalla con el mapa, tipo de ejército y enemigo que deseemos.
RUN SIMULATION. O comienzo real del juego. Podemos elegir entre 5 batallas que incluye el juego (Arbela, Hastings, marston Moor, Waterloo y Gettysburg) o bien, seleccionar otra que hayamos creado nosotros previamente con las opciones anteriores.

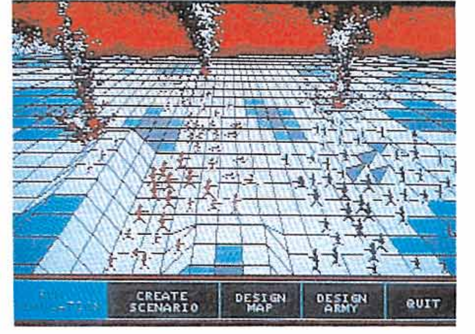
Una posibilidad más de este programa, que lo diferencia de otros del mismo tipo, es, además de poder observar todo el escenario de la batalla a la vez y desde las ocho posibles direcciones, poder ampliar la zona en un efecto zoom de tres dimensiones.

En cualquier momento podemos pasar el campo de batalla a impresora, estemos en modo normal o en zoom.

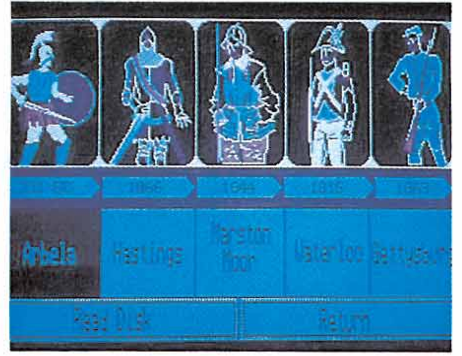
Algo negativo, si es que puede llamarse así, debía tener este juego. Todos los menús de selección funcionan permitiendo el color, lo cual hace suponer un entorno colorido en el desarrollo del juego, pero no es así. Una vez acabadas las selecciones, el color desaparece por completo, restándole, por tanto, vistosidad.

Salvando este pequeño detalle, los entusiastas de este tipo de juegos pueden disfrutar del UMS mucho más tiempo que con otros simuladores: si se cansan de las batallas que incorpora el juego, no tienen más que crear otras enfrentando, por ejemplo, a Alejandro Magno con Anibal o a Napoleón con Cleopatra...

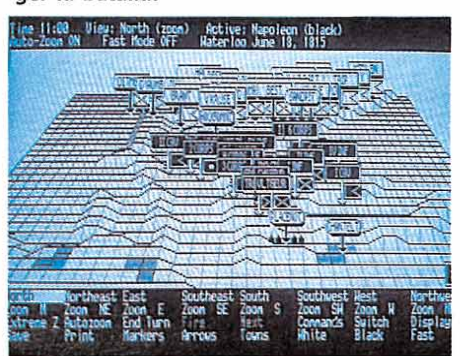
J.D.S



En el menú principal disponemos de cuatro opciones.

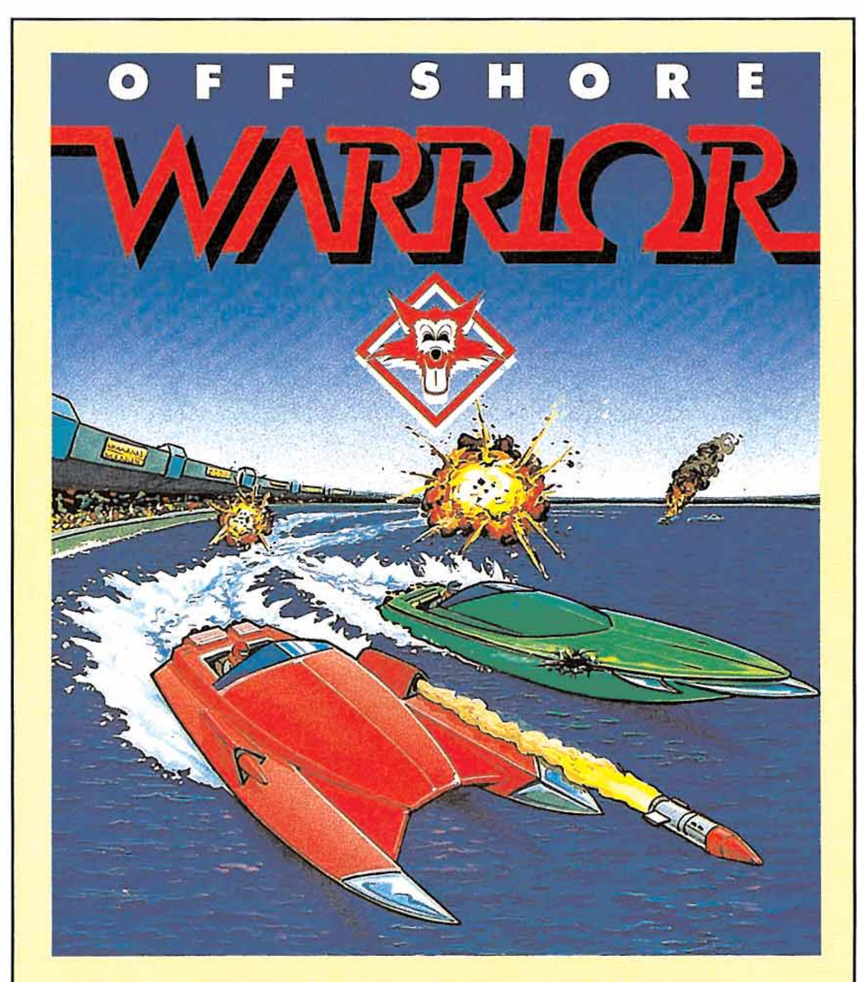


Desde un primer momento podemos escoger la batalla.



Su sencillo manejo lo hace mucho más adictivo que los Wargames convencionales.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:	
Gráficos:	
Originalidad:	



OFF SHORE WARRIOR

Carrera infernal

Titus

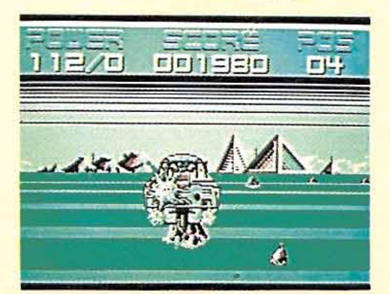
Muchos son los juegos de carreras que han pasado por nuestras pantallas. Las diferencias entre ellos se han limitado por regla general a cambios en los protagonistas y a algún que otro toque anecdótico como posibilidad de disparo u obstáculos en los escenarios, que sin duda aumentan considerablemente el interés de los mismos, pero que carecen por completo de originalidad, al ser el catálogo excesivamente amplio y haberse exprimido al máximo las posibilidades del tema.

Off Shore Warrior sigue esta tónica general, pero sin embargo aporta como novedad los vehículos empleados en el desarrollo de la acción. Controlamos una lancha rápida, elemento al que todavía no se le había dedicado un programa concreto.

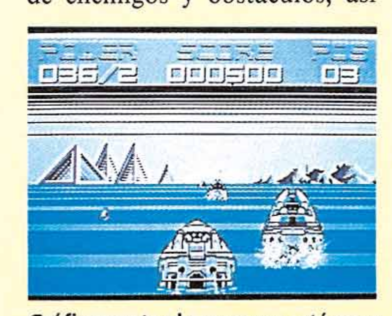
Por lo demás el juego que nos ocupa no consigue sorprender en ninguno de sus aspectos, pese a ser un programa bien realizado, con gráficos muy cuidados y una ambientación adecuada. La acción se desarrolla a lo largo de cuatro lagos, equivalentes a las fases del programa, aumentando la dificultad a medida que avanzamos en el juego. Ésta viene delimitada por el número de enemigos y obstáculos, así como por la cantidad de curvas que aparecerán en el recorrido.

Off Shore Warrior es un programa entretenido que sin grandes pretensiones hará pasar buenos ratos a los amantes de un género tan aplaudido como es el de los simuladores. ■

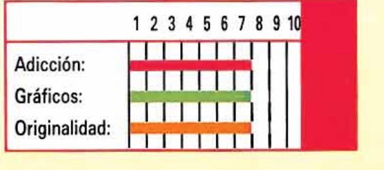
J.L.J.



Los juegos de velocidad contarán entre sus filas a partir de ahora con un nuevo elemento, el agua.



Gráficamente el programa está muy cuidado pero tampoco sorprenderá a nadie.



CARVALHO

Corrupción en Tailandia

Dinamic

La aventura comienza cuando el detective Pepe Carvalho recibe una llamada de una antigua amiga desde Bagkok. Teresa Marse, que así se llama su amiga, le consigue decir que ella y Archit se encuentran en peligro de muerte. Intrigado, Carvalho investiga la misteriosa historia y descubre que el tal Archit es un traficante de diamantes, que por influencia de Teresa intenta robarle los diamantes a su jefe, Jungle Kid, pero el hijo de éste les descubre y Archit se ve obligado a matarle. Mal asunto, ya que toda la mafia Thailandesa les empieza a perseguir.

Pepe consigue convencer al padre para que le respalde monetariamente, y parte a la aventura de oriente...



Un complejo argumento acompaña e nueva aventura de Dinamic.

Gráficamente está bien logrado. Utiliza digitalizaciones de dibujos, lo cual provoca una menor nitidez en la pantalla, pero un mayor realismo.

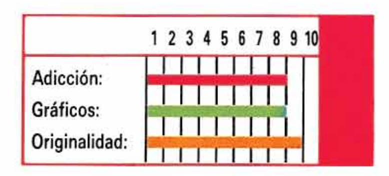
La aventura reúne los ingredientes básicos para «engancharnos». Eso sí, hay que dejarse.

Es un programa que agradará a los aficionados a los juegos conversacionales y que atraerá a los no introducidos en este tipo de aventuras.

Aunque no seas un fanático de este tipo de juegos no estaría de más probar a jugar a este programa, pero... ¡No te desesperes en las primeras partidas!.

Que usted la rescate bien...

J.S.F.



Sigue la flecha


!!IRRESISTI
ROCK'N ROLLER
NO TE QUEJES ROCKY DRIVER
¿NO QUERÍAS SER PILOTO
DE PRUEBAS? ...PUES PISA
EL ACELERADOR Y PRUEBA
EL NUEVO ROCK'N ROLLER.
TIENES ANTE TI 30 CIRCUITOS
PARA DARLE CAÑA...
Y VAS A NECESITARLA,
PORQUE EL MALVADO
PROFESOR "CHUN-GO"
SE HA PROPUESTO
"CHUNGARTE" LA JORNADA...
¡NO TE QUEJES ROCKY
DRIVER!
OIL
STOP
topo


MAS DE 40.000 JUEGOS VENDIDOS
EN LOS PRIMEROS 15 DIAS
Emilio
BUTRAGUEÑO
¡FUTBOL!
HAZ EQUIPO CON BUTRAGUEÑO
Y GANA POR GOLEADA A TU ORDENADOR
Alberto Díaz
Enviado especial
¿Cuál es la clave del éxito de Emilio Butragueño Fútbol?
Con esta pregunta se abría ayer tarde la rueda de prensa convocada al término del primer encuentro.
Todos los asistentes coincidieron en afirmar –tal como se esperaba de TOPO– la superioridad de este video-juego de fútbol, cuya avanzada programación permite alcanzar un gran realismo en la pantalla del ordenador: los gráficos y los movimientos de los jugadores están perfectamente realizados, lo que creará una gran adicción entre los video-jugadores, quedándose pegados al joy-stick.
Sin embargo, Emilio Butragueño Fútbol es mucho más que un excelente y divertido videojuego. Sin duda, será el líder de esta temporada, ya que entre los componentes del equipo figura el fichaje estrella de TOPO: Emilio Butragueño, el Buitre.
El ídolo del fútbol español, gracias a este videojuego de TOPO, hará equipo con los video-jugadores para llevar a cabo las más espectaculares jugadas, para ganar por goleada al equipo contrario, al ordenador.
Por ello, Emilio Butragueño Fútbol será el videojuego estrella de la temporada que ya se inicia, llenando los hogares de nuestro país de miles de hinchas del fútbol y de Butragueño.
Un nuevo tanto de TOPO que brindamos desde estas líneas a la "adicción" de nuestros video-jugadores.
topo soft
ocean
PRIMERA LINEA


SOLO ERBE
CINCO
SUPER
NOVEDADES
5 VIDEOJUEGO
CHICAGO'S 30
TITANIC
PRIMER ANUNCIO
DE VIDEOJUEGOS
EN T.V.E.
PRIMERA LINEA

...BLE TOPO!!

WELLS & FARGO

¡¡ATREVETE A SER UNO DE LOS COLONOS DEL LEJANO OESTE!!
¡¡ATREVETE A REGRESAR A UNA EPOCA EN LA QUE LOS VIAJES ERAN PURA AVENTURA!!
¡¡ATREVETE A CONDUCIR LA MAS LEGENDARIA DE LAS DILIGENCIAS!!
WELLS & FARGO... EL REGRESO A LA ACCION



topo SOFT

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO ERBE SOFTWARE, S. A.
SERRANO, 240 - 28016 MADRID - TELEF. 458 16 58

Sigue la flecha

...SI BUSCAS ALGO MAS

ERBE
SERIE COLECCIONISTA
VERSION ORIGINAL INGLESA

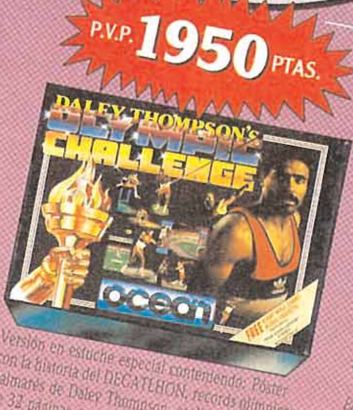
Si no te conformas con lo que todos tienen. Si exiges calidad por encima de la media. Si eres original y buscas la pieza única, la que es difícil conseguir y que sólo unos pocos podrán tener, buscarás la "SERIE COLECCIONISTA" de ERBE.

El sello "SERIE COLECCIONISTA" está reservado exclusivamente a títulos en ediciones de lujo, que por su presentación especial, su contenido adicional al juego o su alto valor histórico, han sido importados en cantidades limitadas y en versión original, convirtiéndoles así en auténticas piezas de colección.

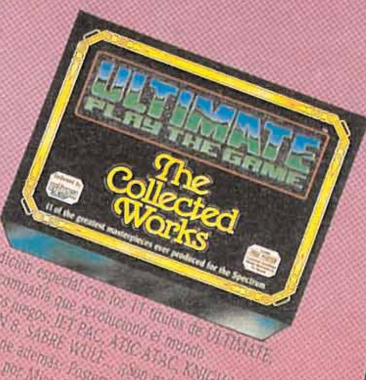
P.V.P. 1950 PTAS.

SUMMER GAMES I • SUMMER GAMES II • WINTER GAMES
GOLD SILVER BRONZE
23 WAYS TO ACHIEVE SPORTING IMMORTALITY

La mayor recopilación de juegos deportivos existente en el mercado. Una selección de 23 pruebas, realizada por EPYX en base a su calidad y originalidad: Remo, salto con pértiga, ciclismo, piragüismo, salto de aparatos, natación... ¡Lo mejor del deporte en tu ordenador!



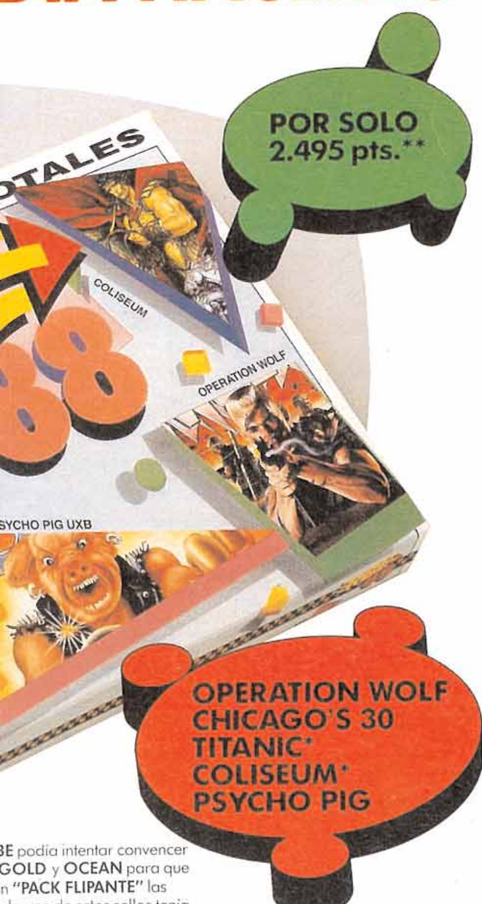
Versión en estuche especial conteniendo: Póster con la historia del DECATLHON, records olímpicos, palmarés de Daley Thompson, catálogo de 32 páginas a color con los grandes títulos de OCEAN e IMAGINE y cinta de cassette con la banda sonora de "THE CHALLENGE".



Edición especial con los 11 títulos de ULTIMATE, la compañía que revolucionó el mundo de los juegos: JET PAC, ATIC ATAC, KNIGHT LORE, ALIEN 8, SABRE WULF... ¡¡Son ya históricos!! Contiene además: Posters y trucos clave. Avalado por Micromanía y Microhobby.

...ODIA HACERLO

POR SOLO 2.495 pts.**



OPERATION WOLF
CHICAGO'S 30
TITANIC*
COLISEUM*
PSYCHO PIG

...BE podia intentar convencer ...GOLD y OCEAN para que ...n "PACK FLIPANTE" las ...ada una de estos sellos tenia ...óximas navidades.

...a más increible oportunidad ...videojuegos.

...ra no podrás apartarlo de

...o!


¡No es otro juego de carreras! 4 × 4 Off Road Racing tiene más obstáculos, más controles reales y más emoción que cualquier otro. Puedes elegir tu propio vehiculo y llevar los neumáticos más adecuados para cada terreno. ¡Corre en 4 × 4 porque estás en la aventura más emocionante de tu vida!
4×4
OFF-ROAD RACING
TIGER ROAD
¡Tiger Road imprime nuevo carácter a los superconocidos juegos de karate! El juego te identifica con Lee Wong, el alumno más aventajado del Templo de Oh Rin. Tienes que acabar con el reclutamiento de niños inocentes que Ryu Ken On está llevando a cabo para formar su criminal ejército.
¿Te imaginas
do un
tado con las
y capaz de
¿Y
mientras les
misiles?
Es una máquina de guerra cuya única misión es erradicar cualquier forma de vida, viajando de planeta en planeta, arrasando todo a su paso. ¡Electrizantes gráficos en tres dimensiones y emoción asegurada en sus 14 niveles!
¡El holocausto ha llegado! Las ciudades se hunden, los continentes y las civilizaciones se están derrumbando, pero de toda esta devastación emerge una nueva raza de despistados sobrevivientes. Vivir cada día es un infierno. ¡Empuja a tus enemigos al infinito abismo de la oscuridad!
MOTOR MASSACRE
ELIMINATOR
HEWSON
te real! Las
can.
pliega tu
parado de

Sigue la flecha

ork pilotan-
cóptero do-
sofisticadas
elocidad ver
ielos?
ta japonesa
destructivos

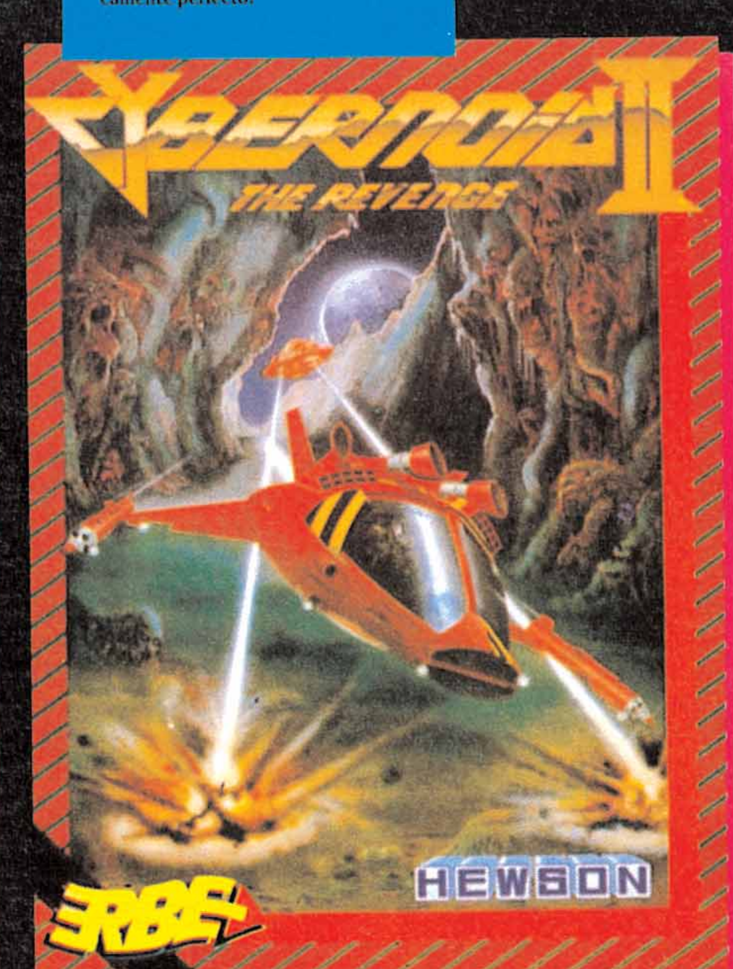
Una vez más el temible guerrero Barbarian surge para luchar contra el maligno mago Drax... Pero esta vez cuenta con la ayuda de la Princesa Mariana.

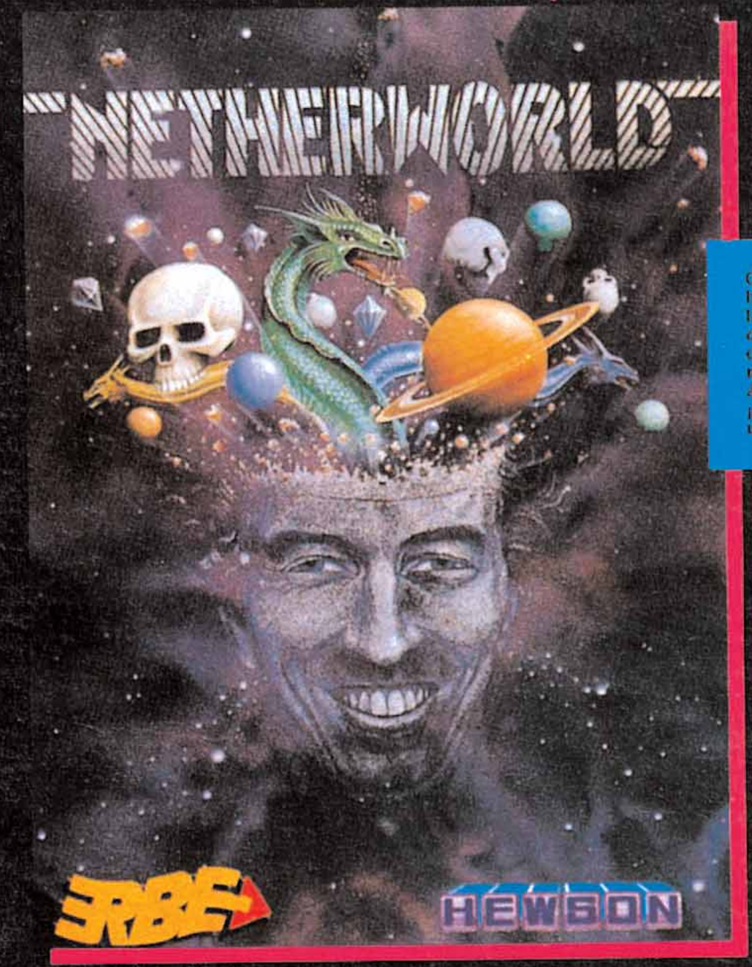


¡Llega Technocop! La ilegalidad y el terror dominan el mundo. Pero éstas son tus calles. Ser policía del futuro es un paso hacia lo desconocido. Conduces un deportivo técnicamente insuperable y tienes que eliminar el horror que está destruyendo la sociedad. Pero ten cuidado. ¡Hay muchos que quieren destruirte a ti!

ncreiblemen
migas se acer
ilando! Des
tar y sal bien

¡Increíblemente bueno! Guía tu nave a través de las peligrosas cavernas y los paisajes más tenebrosos! Recupera el botín robado.
¡Nuevos mapas, nuevas armas, un nuevo desafío! ¡Cybernoid II, técnicamente perfecto!





Otro tiempo, otra dimensión. Un lugar en eterno conflicto en el que las fuerzas del bien y del mal luchan desesperadamente por la dominación total. Dragones demoniacos, minas deambulantes, burbujas de ácido corrosivo flotan en el infinito. ¡Acaba con ellos o te enfentarás a una suerte fatídica!



Primero fue la Guerra de las Galaxias; luego el Imperio Contraataca; ahora la parte más emocionante de esta trilogía: el Retorno del Jedi. Toma parte en la incesante batalla entre los rebeldes y las Fuerzas Imperiales.

En los próximos siete años hab una guerra mundial tan terrible qu hasta los suizos se verán involuc dos. De esta guerra surgirá una pe sona que dominará el mundo. misión consiste en detenerles y SA VAR EL MUNDO.

El mejor juego de mesa de todos los tiempos, ahora en un programa que conserva todos los ingredientes que convirtieron al trivial en un super éxito con unos gráficos soberbios, que le dan al juego una nueva dimensión.

Demuestra tu valentía saltando a la arena para domar leones salvajes, tirando cuchillos y surcando los aires como hombre-bala, haciendo de equilibrista, saltando desde el trampolín y, por supuesto, volando con el trapecio.

Estás al volante de un turbo destructor que lleva toda una colección de armas mortíferas. Cruza todos los campos de batalla del mundo, día y noche. Volando bajo mientras te atacan los aviones enemigos. Debes darles antes de que te den a ti.


ERBE

CARGADOR UNIVERSAL de código máquina Spectrum

Todos los programas en Cógido Máquina se presentan en formato hexadecimal. Los valores hexadecimales se agrupan en bloques de 20 cifras, con un número de línea y otro de control; esto es lo que denominamos *Código Fuente.* Para que el código fuente pueda ser entendido por el ordenador éste debe transformarse en números decimales, que constituyen el *Código Objeto.*

Esta operación, que transforma el código fuente en código objeto se llama DUMPING, que es un volcado en la memoria de los datos.

Una vez tecleado el programa cargador lo salvaremos haciendo GO TO 9900. Tras esto el programa se pondrá en funcionamiento automáticamente. Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización es imprescindible teclear "GO TO MENU". Nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas, el código fuente que hubiera almacenado en memoria hasta ese momento.

Una vez cargado el programa Cargador Universal se autoejecutará presentando en la parte inferior de la pantalla un menú de opciones, a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial.

INPUT. Sirve para introducir las líneas de **Código Fuente.** El programa solicitará en esta opción el **número de línea** que vamos a teclear, los **datos** correspondientes a la misma y si no hemos cometido ningún error al teclear, el **control** situado a la derecha de la línea. Este proceso se repetirá con todas las líneas del listado.

TEST. Esta opción sirve para listar en pantalla las líneas de datos que hayamos introducido hasta ese momento. También permite averiguar si una determinada línea ha sido admitida como correcta; si no ha sido aceptada no aparecerá en el listado.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable **a$** en memoria a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de grabar cualquier rutina o programa en Código Máquina (código objeto) que hayamos tecleado. Durante el tiempo que dura la operación de volcado se nos muestra en pantalla la dirección inicial y las que restan en ese momento.

En algunos casos puede ocurrir que al intentar volcar el **Código Fuente** en memoria nos aparezca el mensaje «espacio de trabajo». Éste simplemente quiere decir que hemos intentado volcar el código en una zona de la memoria que el ordenador está utilizando para sus cálculos. En este caso debemos elegir una dirección más apropiada.

SAVE. Este comando nos permite salvar el **Código Fuente** (si no hemos terminado de teclear el listado) o el **Código Objeto** para su posterior utilización. Nunca podrá utilizarse ni salvarse el **Código Objeto** si antes no se ha procedido a su volcado en memoria mediante el comando DUMP.

LOAD. Cuando el número de datos a teclear es grande es normal realizar el trabajo en varias partes. Para ello, tras salvar previamente el **Código Fuente,** lo recuperaremos para continuar trabajando con LOAD. Al cargarse el código el ordenador nos indicará cuál fue la última línea tecleada.

***NOTA:** este cargador está preparado para los usuarios del Spectrum +3, por lo que los usuarios de otros modelos de la gama Sinclair, tanto de 48 como de 128 K, deberán realizar unas pequeñas adaptaciones para que funcione correctamente.*

— Suprimir la instrucción CAT de las líneas 7015, 7260 y 8010. En toda operación de carga se debe indicar el nombre del bloque (sin la extensión «FTE») que se desee almacenar en memoria.



LISTADO CARGADOR UNIVERSAL SPECTRUM + 3

```
   2 REM ____________________
   3 REM CARGADOR UNIVERSAL C/M
   4 REM ____________________
   5 CLEAR 65518: LET menu-6000
  10 FOR n-65519 TO 65535
  12 READ c: POKE n,c: NEXT n
  15 DATA 42,75,92,126,254,193,4
0,6,205,184,25,235,24,245,54,65,
201
  70 LET a$-"": POKE 23658,8
 100 LET a-10: LET b-11: LET c-1
2: LET d-13: LET e-14: LET f-15
 200 LET li-1: GO TO 6000
1000 REM BUCLE PRINCIPAL
1001 INPUT "LINEA", LINE l$: IF
l$-"" THEN GO TO 6000
1002 FOR n-1 TO LEN l$
1003 IF l$(n)<"0" OR l$(n)>"9" T
HEN GO TO 1001
1004 NEXT n: LET liner-VAL l$
1005 IF liner<>li THEN POKE 2368
9,PEEK 23689-1: GO SUB 5000: GO
TO 1000
1007 INPUT "            __________
__________      DATOS   ": LINE d$
1008 IF d$-"" THEN GO TO 6000
1009 LET cx-24-PEEK 23689: PRINT
 AT cx,0;d$;AT cx,21;CHR$ 138;"L
INEA ";li
1010 IF LEN d$<>20 THEN GO SUB 5
000: GO TO 1000
1020 FOR n-1 TO 20
1110 LET w$-d$(n)
1150 IF w$>CHR$ 47 AND w$<CHR$ 5
8 OR w$>CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 T
HEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx,n-1; FLASH 1; O
VER 1;" ": GO SUB 5000: GO TO 10
00
1200 NEXT n: LET ch-0
1210 FOR n-1 TO 20 STEP 2
1215 LET he-VAL d$(n)*16+VAL d$(
n+1): LET ch-ch+he: NEXT n
1250 LET ct-0: INPUT "CONTROL ",
ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000:
 GO TO 1000
1300 LET a$-a$+d$
2000 LET li-li+1: GO TO 1000
5000 BEEP .2,0: OUT 254,2: POKE
23689,PEEK 23689+1: RETURN
6000 REM MENU PRINCIPAL
6005 PRINT #0; INK 7; PAPER 1;"
  INPUT LOAD SAVE DUMP TEST     "
6100 LET i$-INKEY$: IF i$-"" THE
N GO TO 6100
6200 IF i$-"I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$-"S" THEN GO TO 7000
6220 IF i$-"L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$-"T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$-"D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM SAVE
7001 PRINT #0; PAPER 3; INK 7;"
 FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R) "
7002 PAUSE 0: IF INKEY$<>"F" AND
 INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"R" THE
N GO TO 7002
7003 IF INKEY$-"O" THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEY$-"R" THEN CLS : GO
 TO 6000
7005 REM SAVE DATA
7006 IF a$-"" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7008 RANDOMIZE li
7010 LET a$-CHR$ PEEK 23670+CHR$
 PEEK 23671+a$
7015 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Save)", LINE n$: IF n$-"" OR LEN
 n$>8 THEN GO TO 7015
7020 SAVE n$+".FTE" DATA a$()
7025 PRINT #0; PAPER 6;"CODIGO F
UENTE: ";n$;" SALVADO": PAUSE 20
0
7030 LET a$-a$(3 TO ): CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM SAVE CODE
7255 CLS : INPUT PAPER 3; INK 7;
"DIRECCION ";di, PAPER 3; INK 7;
"N.BYTES ";nb
7260 CAT : INPUT "NOMBRE (Save)"
, LINE n$: IF n$-"" OR LEN n$>8
THEN GO TO 7260
7270 SAVE n$+".OBJ"CODE di,nb
7275 PRINT #0; PAPER 6;"CODIGO O
BJETO: ";n$;" SALVADO"'"Inicio:
";di,"Longitud: ";nb: PAUSE 200
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM TEST
7503 IF a$-"" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7505 CLS : FOR m-1 TO (LEN a$) S
TEP 20
7510 PRINT a$(m TO m+19);" ";CHR
$ 138;"LINEA ";INT (m/20)+1
7520 NEXT m: GO TO 6000
8000 REM LOAD
8010 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Load)", LINE n$
8020 LOAD n$+".FTE" DATA a$()
8025 RANDOMIZE USR 65519
8030 LET li-CODE a$(1)+256*CODE
a$(2): LET a$-a$(3 TO )
8035 CLS : PRINT AT 10,5;"Ultima
 linea: ";li-1;AT 11,5;"Comenzar
 por: ";li
8040 GO TO 6000
9000 REM DUMPING
9003 IF a$-"" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ",di: CLS
9006 IF di<PEEK 23653+256*PEEK 2
3654 OR (di+LEN a$/2)>65300 THEN
 PRINT FLASH 1;AT 5,6;"ESPACIO D
E TRABAJO": FOR n-1 TO 200: NEXT
 n: CLS : GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,7; FLASH 1;"VOLC
ANDO EN MEMORIA": PRINT AT 7,5;"
Direccion Inicial: ";di
9008 PRINT AT 11,4;"RESTAN:";AT
11,17;"DIRECCIONES"
9010 FOR n-1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE di,VAL a$(n)*16+VAL a$
(n+1): LET di-di+1
9018 PRINT AT 11,12;INT (LEN a$/
2-n/2);" "
9020 NEXT n: CLS : PRINT AT 10,8
; FLASH 1;"VOLCADO COMPLETO": FO
R n-1 TO 100: NEXT n: CLS : GO T
O 6000
9500 REM SUBRUTINA MEMORIA VACIA
9501 CLS : PRINT #0; FLASH 1;" N
O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE ":
 PAUSE 300: CLS : RETURN
9900 CLEAR : SAVE "CARGADOR" LIN
E 1: RUN
```

Cómo utilizar el Cargador Universal

La mayoría de los cargadores para Spectrum publicados en constan de dos listados que se complementan. Para utilizarlos es preciso seguir los siguientes pasos:

1. El programa Cargador Universal debe estar grabado previamente. Si no es así lo teclearemos y lo guardaremos en una cinta o disco, usando GO TO 9900.

2. Tecleamos el listado I (programa Basic) y los salvamos con SAVE"(NOMBRE)"LINE I. Donde NOMBRE será cualquier dato que nos ayude a encontrarlo.

3. Cargamos el programa CARGADOR UNIVERSAL y cuando aparezca el menú de opciones (INPUT, LOAD, SAVE, DUMP, TEST) elegiremos la opción INPUT (I).

4. En este momento procederemos a introducir el listado 2 (C/M). En la parte inferior de la pantalla aparece la palabra LÍNEA. Teclearemos el número de línea comenzando por la primera y pulsamos ENTER.

5. Introducimos los DATOS, que serán siempre los 20 números y letras que se encuentran a continuación. Al terminar pulsaremos ENTER.

6. El ordenador nos pedirá el CONTROL, que es la suma de todos los datos. Daremos el número que se encuentra al final de cada línea. Repetiremos la operación hasta terminar.

7. Cuando hayamos tecleado todas las líneas, pulsaremos ENTER directamente y aparecerá un nuevo menú.

8. Procedemos entonces a realizar el DUMP pulsando la tecla D.

9. La dirección del DUMP figura siempre cerca del listado en formato Cargador Universal, pero si éste no apareciera es aconsejable indicar la dirección 40000.

10. Una vez realizado esto aparecerá de nuevo el menú de opciones. Eligiendo la opción SAVE aparecerá un nuevo menú (FUENTE, OBJETO, RETURN). Si el listado es muy extenso y no lo hemos terminado, podemos continuar en otro momento; para ello debemos salvar lo que hayamos tecleado pulsando F(FUENTE). Pero si lo hemos terminado y realizado el DUMP, salvaremos el código objeto pulsando O (OBJETO).

11. El programa nos volverá a pedir la dirección. Daremos la misma que utilizamos para el DUMP. Luego, nos pedirá el número de bytes que deseamos salvar a partir de la dirección indicada. Este dato también figura junto al DUMP. Por último, el programa nos pedirá el nombre con el que deseamos grabar el bloque de bytes.

12. En pantalla aparecerá «Pulsa una tecla para grabar». Pondremos la cinta donde grabamos el listado I y pulsando una tecla grabaremos el listado 2 a continuación.

13. Ya sólo nos hace falta cargar lo que hemos grabado y contestar a las preguntas en el caso de que las hubiere. Cuando lo hayamos hecho cargaremos a continuación la cinta original del juego.



AMSTRAD

En el Amstrad son pocos los programas cuya carga se realiza desde un primer programa Basic, por ello sólo podemos introducir los pokes en programas que no tengan carga turbo o con la ayuda de un Multiface Two o Transtape.

Si no disponemos de dicho aparatito debemos seguir los siguientes pasos:

Teclear MERGE'''' (RETURN), y poner la cinta desde el principio.

Cuando aparezca el mensaje READY haremos un LIST. Si no podemos ver el listado, en algunas ocasiones funciona utilizar la función RENUM, o cambiar el color de la tinta o el papel.

Si el listado aparece, procederemos a introducir el poke delante de CALL y haremos correr el programa con RUN; continuaremos entonces con la carga del programa donde lo dejamos.

SPECTRUM

En el Spectrum los pokes pueden ser introducidos de dos formas. Bien directamente si disponemos de un interface que nos lo permita, tipo Multiface One o similar, o bien haciendo un Merge '''' del primer programa Basic.

Para introducir los pokes en el segundo caso, nuestro programa debe cumplir una serie de requisitos imprescindibles:

— Todos los bloques del programa deben cargarse a velocidad normal.

— Las rayas del borde de la pantalla durante la carga deben ser solamente amarillas y azules.

— Todos los bloques deben tener cabeceras. Esto lo comprobaremos realizando un LOAD «cualquier nombre extraño».

— El programa debe tener varios bloques. Si solamente encontramos un bloque, además del cargador, y este bloque comienza a cargar en la pantalla de presentación, el poke no podrá ser utilizado.

No podremos introducir los pokes cuando, además de no cumplir estos requisitos:

— Después del primer programa aparece un bloque pequeño de bytes. Es muy posible que sea una rutina cargadora que impedirá que el poke nos funcione.

— En el listado Basic aparecen interrogantes o varias líneas REM. Esto quiere decir que hay un cargador en Código Máquina camuflado en el Basic, por lo que tampoco podremos usar el poke.

Si el programa en el que queremos pokear reúne las condiciones especificadas, es decir, carga lenta, varios bloques, etc., procederemos a realizar MERGE '''' del primer programa Basic. Aparecerá el mensaje OK y entonces podremos listar el programa. Los colores de la pantalla a veces pueden impedirnos ver el listado, por ello los sustituiremos con ayuda de INK o PAPER.

Buscaremos en el listado dónde se encuentra la función USR (esta función suele aparecer acompañada por RANDOMIZE, LET A=, PRINT, GOTO o GOSUB) y justo delante colocaremos los pokes que deseemos, separándolos del RANDOMIZE USR con dos puntos.

Una vez introducidos los pokes ejecutaremos el programa con RUN, y colocaremos la cinta con el juego sin rebobinarla.

COMMODORE

Para introducir un poke en Commodore es imprescindible disponer de un botón de reset que nos permita inicializar el ordenador sin que perdamos realmente su contenido. Este botón lo podemos realizar nosotros mismos si disponemos de suficientes conocimientos de hardware, pero si no es así lo podemos adquirir en tiendas especializadas en ordenadores domésticos. Este pequeño interface de reset se instala en el ordenador en el port destinado a los cartuchos, o en la salida de disco y permite realizar fácilmente esta función.

Para utilizar estos aparatos cargamos el programa normalmente, y cuando teóricamente debamos empezar a jugar, pulsamos el botón de reset, introducimos el poke o pokes, y seguidamente, usando el comando SYS, la dirección que se indique, volveremos al juego con las ventajas ya introducidas.

MSX

En MSX, la cosa se complica, ya que son muy pocos los programas que utilizan un cargador en Basic y el programa no se encuentra protegido de alguna manera, pero si por casualidad disponemos de una copia que funcione de esa manera, procederemos a seguir los siguientes pasos:

Teclearemos LOAD ''CAS:'' o CLOAD''CAS:'' sin utilizar coma R, dependiendo del tipo de carga. Si ésta es normal utilizamos LOAD y si es rápida CLOAD.

Cuando aparezca el mensaje READY, listaremos el programa. Si el listado no aparece en pantalla no podremos introducir ningún poke.

Cuando dispongamos del listado en la pantalla buscaremos dónde se encuentra un USR(n), y colocaremos el poke justo delante de esta instrucción.

Por último, ejecutaremos el programa con RUN, y pulsaremos PLAY en el cassette.

En cuanto a los programas que cargan en un solo bloque con la instrucción BLOAD''CAS:'',R la forma de introducir los pokes es la siguiente:

— Teclea BLOAD''CAS:'' y pon en marcha la cinta.

— Cuando el programa termine de cargar aparecerá el mensaje READY. Ahora ya puedes introducir los pokes.

— Por último teclea las siguientes instrucciones:
*X=PEEK (64703)+256 * PEEK (64704):*
DEFUSR=X:U=USR (0).

— El juego comenzará con las ventajas ya introducidas.

FE DE ERRATAS

Tanto en nuestro número uno como en el dos y dentro de la sección «POKES: cómo utilizarlos», se nos deslizó involuntariamente un error.

En el apartado «MSX» donde se lee: «teclea las siguientes instrucciones: X=PEEK (64703)+256 PEEK (64704)», omitimos un símbolo «*».

La instrucción correcta quedaría así:
X=PEEK (64703)+256* PEEK (64704)


conectamos con tus ideas...
LA ULTIMA GENERACION
EN JUEGOS DE ORDENADOR
GUN STICK
CONEXION DIRECTA AL
PORT DE JOYSTICK DE TU ORDENADOR
¡NO NECESITA CONSOLA!
SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE
MSX
PC
MHT ingenieros
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO: LSB,S.A. MADRID. Telf.:(91) 413 20 45-413 20 96.
GUN STICK es un Joystick de concepción totalmente novedosa. Su forma de pistola establece una relación más estrecha con el jugador, así como, una mayor precisión en la puntería.
Su tecnología innovadora hace que, a diferencia de otros modelos similares, éste no NECESITE CONSOLA CONECTANDOSE DIRECTAMENTE AL PORT DE JOYSTICK DE TU ORDENADOR.
Un sin fin de emociones y aventuras te aguardan, ya que tienes a tu disposición una gama de vídeo-juegos para usar exclusivamente con tu GUN-STICK.
GUN STICK es un juego que te permitirá jugar sólo o acompañado de un amigo o miembro de la familia. GUN STICK ya está en tu tienda habitual, ¡NO FALLES!.
GRATIS
UN DIVERTIDO
JUEGO DE PUNTERIA
TARGET
PLUS

BARBARIAN II

La venganza de Drax



Bienvenidos a la segunda parte del juego más polémico, apasionante, sangriento y espectacular de la historia del software. Bienvenidos a una segunda parte llena de acción, emoción, adicción, arcade y videoaventura. Bienvenidos, por fin, a la más fascinante aventura que jamás haya desfilado por vuestros ordenadores... Barbarian II es todo eso y mucho más.

Como recordaréis, al final de la primera parte de la aventura, el Bárbaro, tras enfrentarse y vencer a la élite de los guerreros de Drax, consiguió liberar a la bella Princesa Mariana, que había sido secuestrada y hechizada por el perverso rey.

Pero aquella derrota, lejos de escarmentar a Drax, tan sólo consiguió aumentar su inmenso odio hacia el Bárbaro y la Princesa, y con ello hacia el reino de Jewelled, el lugar donde ambos vivían. De hecho, las últimas palabras que Drax pronunció antes de emprender su humillante retirada estuvieron dedicadas a lanzar un juramento que aún resuena en los oídos de nuestros dos héroes: «En verdad hoy he sido terriblemente derrotado, pero escucharme bien, miserables mortales, juro que mi venganza será tan terrible que ninguno de vosotros ni de vuestro reino vivirá para contarlo...»

Tanto el Bárbaro como la princesa saben perfectamente que Drax no descansará hasta cumplir su terrible juramento, por lo que han decidido anticiparse a los planes del rey y ser ellos los primeros en tomar la iniciativa.

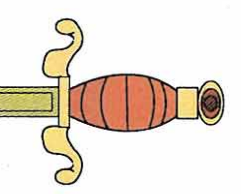
Uno de ellos deberá internarse en los territorios de Drax para llegar hasta su santuario y derrotarle de una vez por todas. De nuevo la aventura está en marcha, y esta vez...

El juego

Nuestra misión consiste en recorrer los tres niveles que nos separan del Santuario de Drax (Inner Sactum of Drax) para una vez allí, y tras enfrentarnos a sus dos guardias personales, destruir de una vez por todas al maquiavélico rey.

Una de las principales innovaciones del juego es que antes de comenzar deberemos escoger con qué personaje queremos participar; el Bárbaro tu maestro en el manejo del hacha, o la princesa que domina a la perfección el arte de la espada.

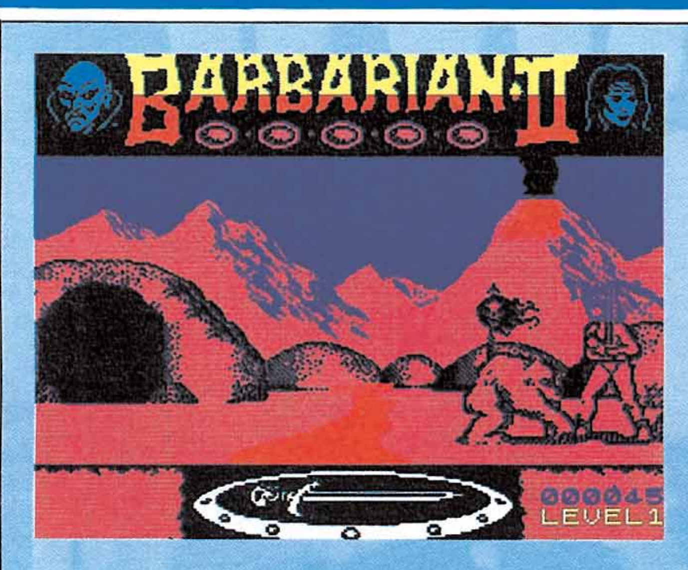
Los tres primeros niveles del juego están formados cada uno por aproximadamente 28 pantallas distribuidas de forma laberíntica y comunicadas entre sí por diferentes puertas —en un estilo muy similar al de los legendarios «Dun Darach» o «Tir Na Nog»—, por lo que disponemos de una brújula en la parte inferior de la pantalla que nos ▶



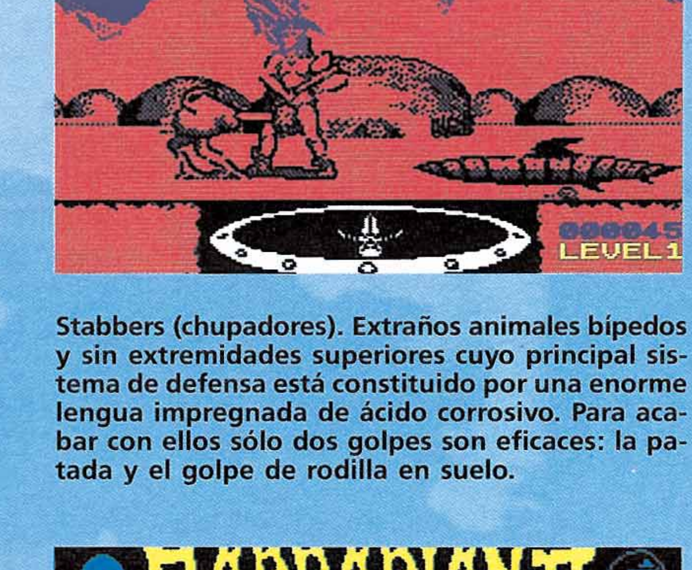
BARBARIAN II La



FASE 1 — THE WASTELANDS



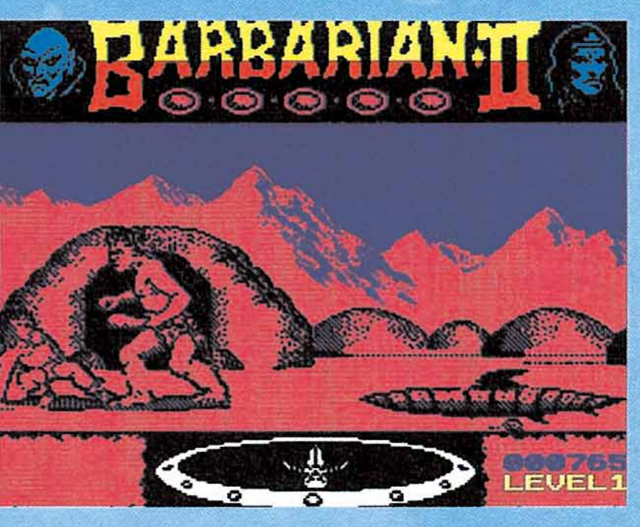
Apes (monos). Son uno de los primeros enemigos que encontraremos en nuestro camino. Son bastante torpes y poco inteligentes, lo cual unido a su baja estatura hace que el empleo sistemático del golpe rodilla en suelo sea nuestra más eficaz arma contra ellos.



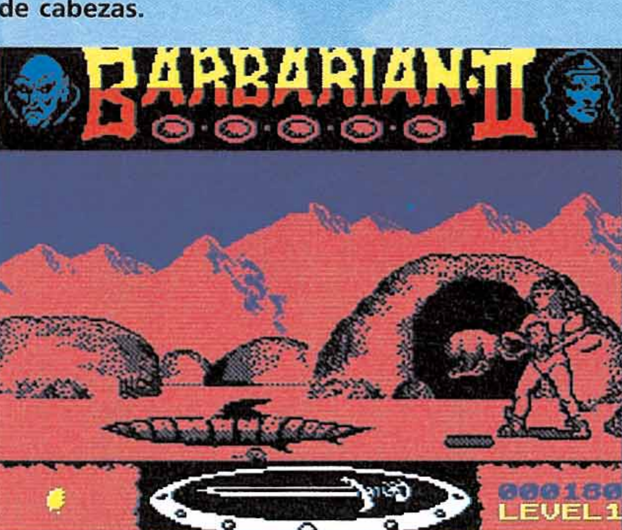
Stabbers (chupadores). Extraños animales bípedos y sin extremidades superiores cuyo principal sistema de defensa está constituido por una enorme lengua impregnada de ácido corrosivo. Para acabar con ellos sólo dos golpes son eficaces: la patada y el golpe de rodilla en suelo.



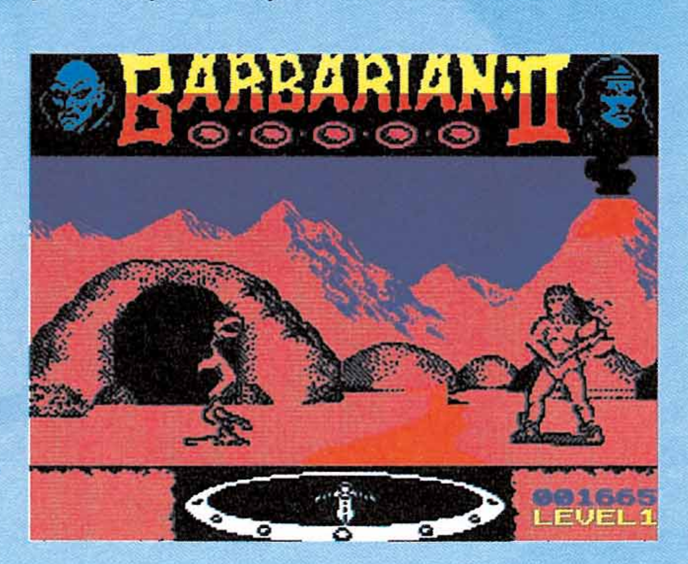
Saurian beast (dinosaurios). Sin duda el más peligroso y gigantesco de los enemigos de este primer nivel. Podemos emplear contra ellos cualquier golpe, si bien el más eficaz seguirá siendo el de rodilla en suelo. Es imprescindible no darles jamás la espalda, pues son unos apetitosos devoradores de cabezas.



Neanderthal man (hombre de Neanderthal). Es terriblemente fiero y agresivo, y su especialidad consiste en arriconarte contra un lateral de la pantalla mientras utiliza su porra una vez tras otra. Si esto ocurre, el mejor sistema para separarle es la patada, que le alejará momentáneamente.

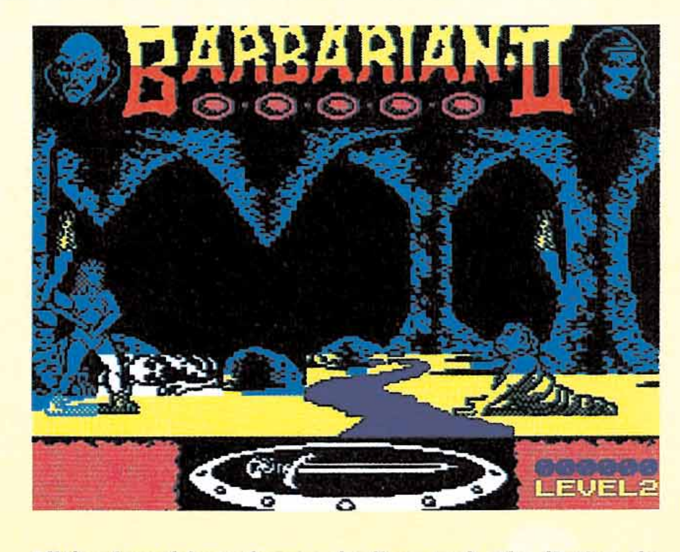


Floaters (levitantes). Especie de gigantescas avispas cuyas picaduras son tan mortíferas como las de la más venenosa de las serpientes. Tanto el golpe rodilla el suelo como el golpe alto son igualmente eficaces, siempre que los realicemos a la distancia adecuada.



Mutant chickens (pollos mutantes). Los antepasados de los actuales pollos tal vez fueran exactamente igual de sabrosos que los de la actualidad, pero desde luego no tan pacíficos e inofensivos, pues usan su pico con una velocidad y maestría envidiable. Pero ese cuello tan fino les puede hacer perder la cabeza...

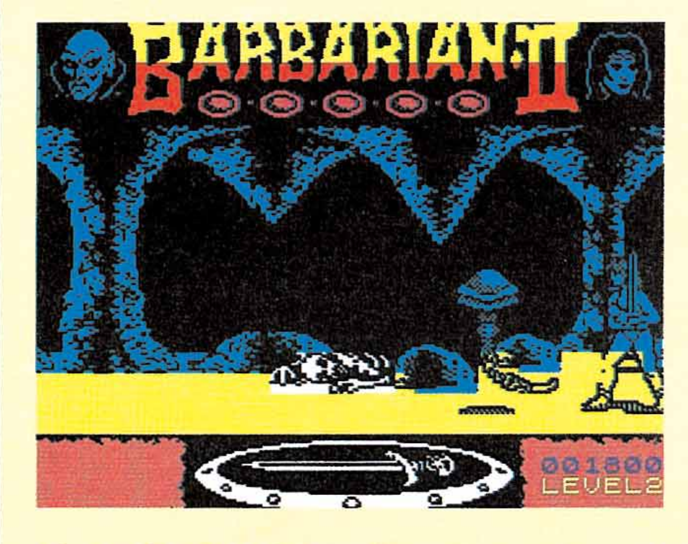
FASE 2



Slithering things (cosas deslizantes). El adjetivo de cosa no se les quedo corto a los que bautizaran a estas extrañas criaturas, pues su aspecto, mitad gusano mitad hombre, no es demasiado estético. Una vez más, volvemos a insistir en que el golpe rodilla en suelo es el menos arriesgado y más eficaz.

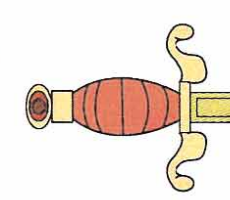


Orc guards (guardias Orc). Tan fieros y poderosos como los hombres de Neanderthal, pero con una sustancial diferencia: tienen más cerebro y lo que es peor saben utilizarlo. Su maestría con la espada es sorprendente, casi tanta como la nuestra —a estas alturas de la aventura estaréis de acuerdo— en el golpe rodilla en suelo.



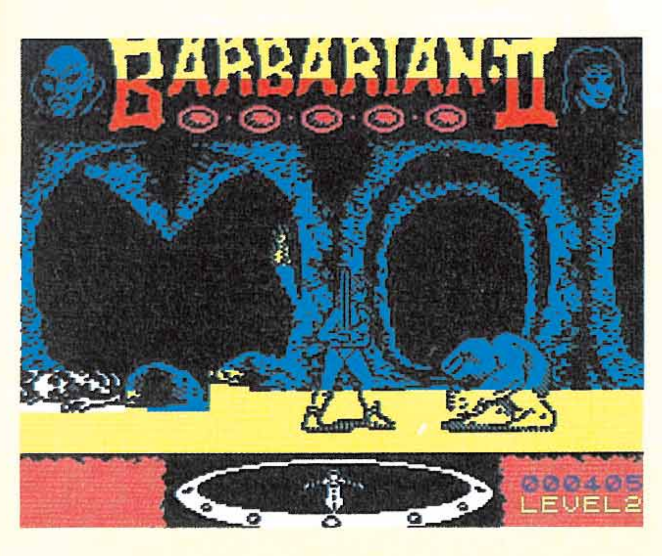
Stingers (aguijones). Terroríficos y muy peligrosos seres cuyo sistema de defensa está basado única y exclusivamente en un poderoso y puntiagudo aguijón. Son sin duda uno de los enemigos más difíciles a batir, y resulta especialmente difícil encontrar la distancia justa a la que nuestros golpes resultaran eficaces.

venganza de Drax



THE CAVERNS

Crabs (cangrejos). Si en la actualidad las mariscadas son todo un lujo en la antigüedad las cosas no eran muy diferentes, aunque se debiera a la poca facilidad para capturar crustáceos. Si no lo creéis experimentar por vosotros mismos las «agradables caricias» de sus pinzas.

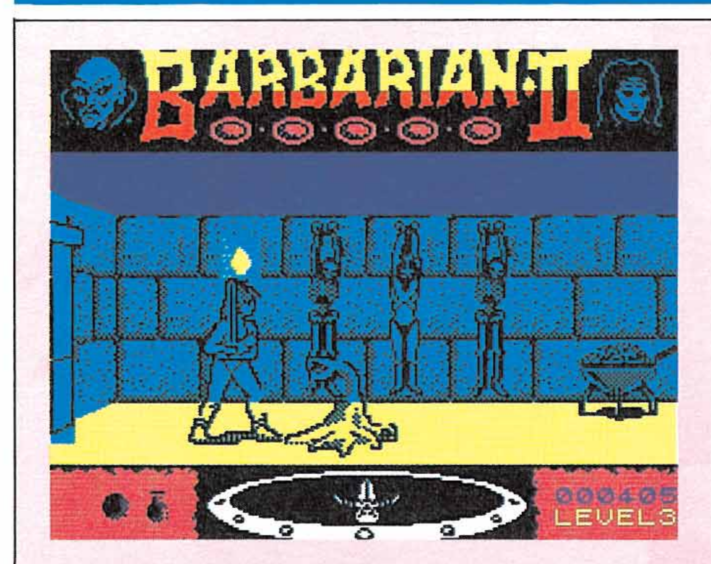


Cave trolls (trolls de la cueva). Su sistema de ataque es muy similar al de los simios que aparecían en el primer nivel, si bien sus movimientos son ligeramente más rápidos e inteligentes. Contra ellos ya sabéis que golpe resultará más efectivo.

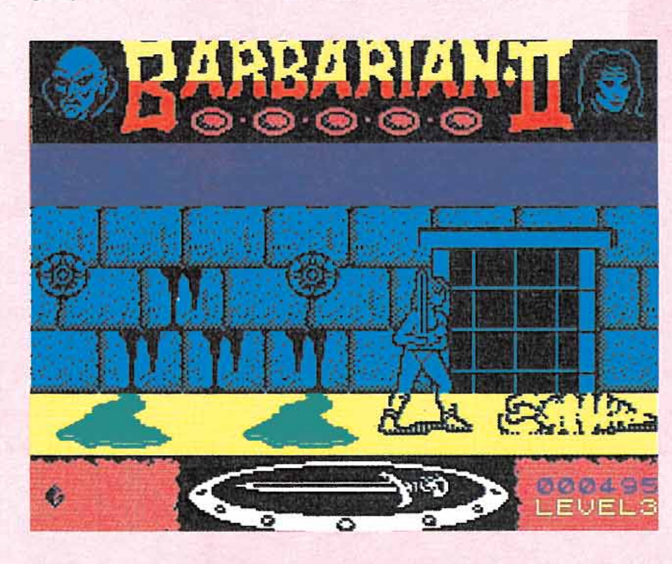


Carnivores (carnívoros). Gigantesco depredador sumamente voraz y agresivo que acostumbra a lanzarse sobre sus víctimas con un espectacular salto. Si realiza esta maniobra con éxito os devorará y perderéis una vida al instante. Nuestra única salvación consiste en permanecer agachados y su salto no tendrá tan mortífero efecto.

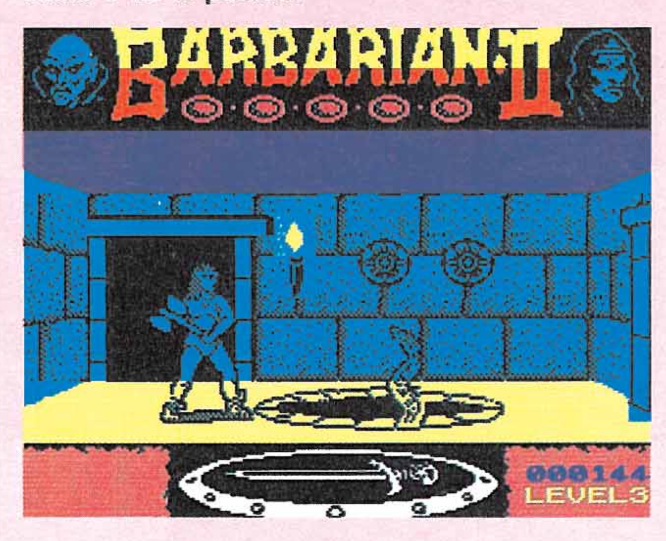
FASE 3 — THE DUNGEONS



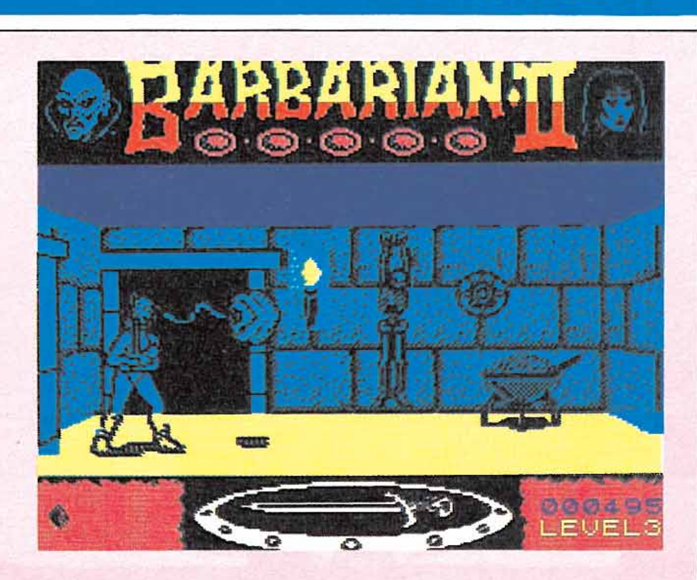
Gobblers (pavos). Realmente poco parecido guardaban los antepasados de estas aves con las que actualmente conocemos, si exceptuámos su largo cuello y su poco agraciado aspecto. Como podréis apreciar también carecen de alas y son de baja estatura, lo cual hace que en esta ocasión nuestro golpe favorito sea también el único eficaz.



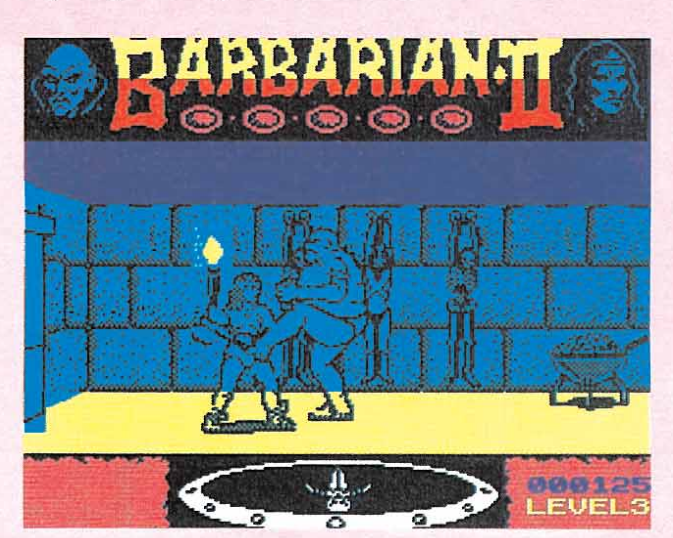
Giant grabs (gusanos gigantes). Otro de los enemigos más peligrosos con que deberemos luchar. Debido a que se arrastran a ras de suelo, no pueden ser alcanzados por nuestros golpes, a excepción de cuando saltan para atacarnos, momento en el que podremos hacer uso del golpe rodilla en suelo o de la patada.



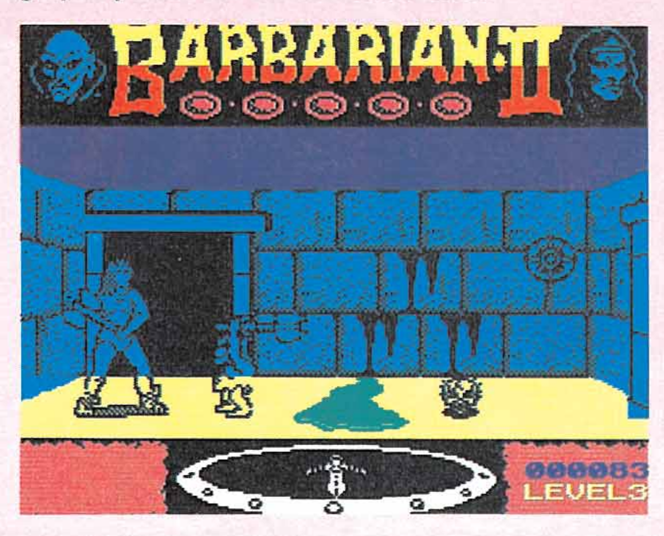
Pit things (las cosas de los fosos). En algunos agujeros observaremos cómo esporádicamente aparece un tentáculo serpenteante. Si esto ocurre justo cuando estemos saltando por encima nos atrapará y descubriremos que pertenece a una gigantesca planta carnívora que nos engullirá en un abrir y cerrar de ojos.



Eyes (ojos). Sin duda uno de los más pintorescos enemigos que encontraremos a lo largo de nuestra misión. Debido a que se mantienen flotando sobre el suelo, tan sólo los golpes altos les causan efecto. El golpe rodilla en suelo no será efectivo en esta ocasión, pero si nos ayudará a esquivar los rayos que los ojos nos lanzan.

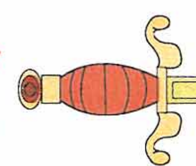


Dungeon masters (los amos de las mazmorras). Su terrorífico aspecto no es sino un adelanto de su agresividad. Sus armas favoritas son sus piernas y manos, con las que reparten impresionantes patadas y puñetazos. Sin embargo, no son especialmente ágiles, por lo que cualquiera de nuestros golpes puede ser eficaz contra ellos.

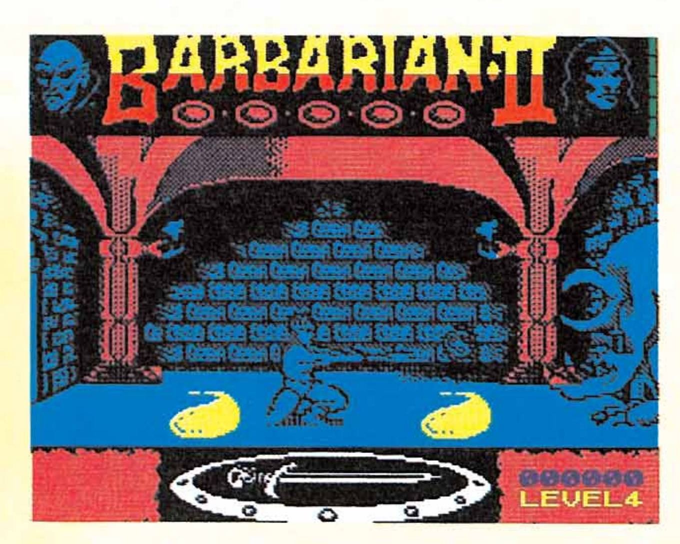


Orclets (pequeños guardias Orc). Pese a su reducido tamaño es conveniente no infravalorarlos, pues como comprobaremos son capaces de manejar con envidiable soltura un hacha casi tan grande como ellos. Ya sabéis, enemigo pequeño, golpe rodilla en suelo al canto.

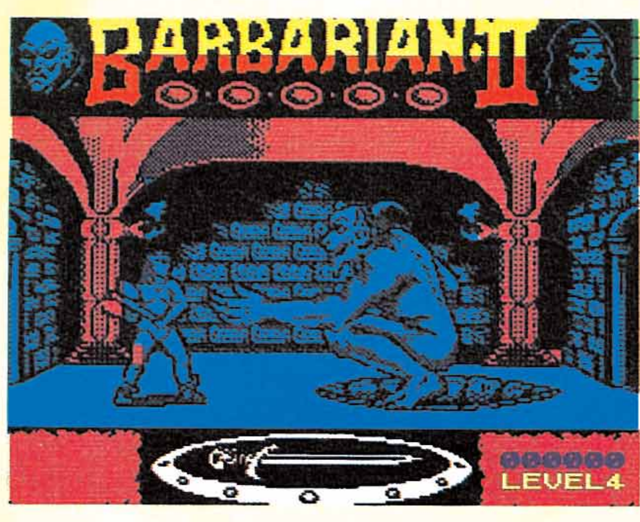
La venganza de Drax



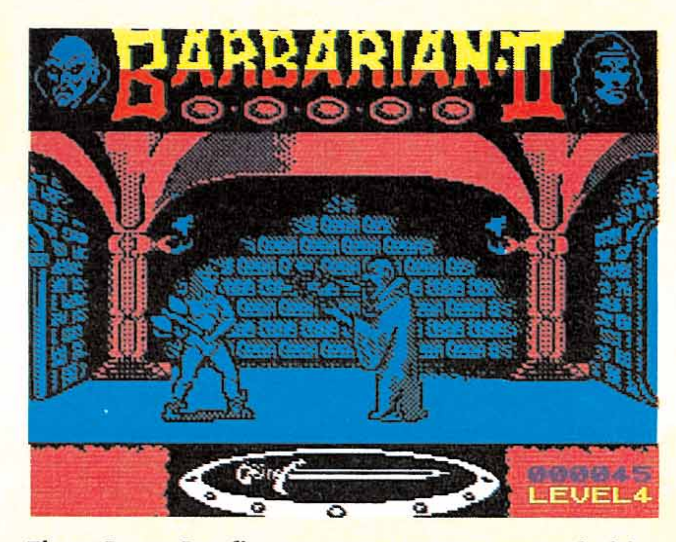
FASE 4 INNER SANCTUM OF DRAX



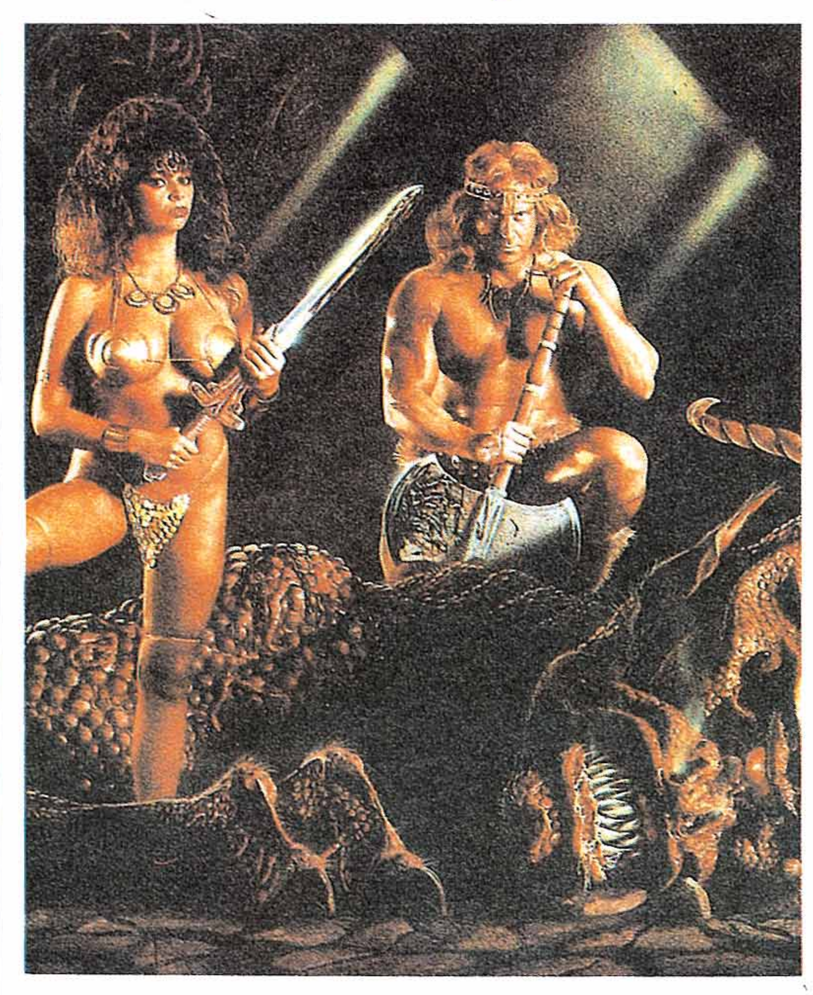
The Living Idol (el Idolo Viviente). Guarda la entrada del santuario de Drax. Si hemos tenido la precaución de recoger la joya, el Idolo no aparecerá, pero si no lo hemos hecho, lo que deberemos hacer será correr rápidamente cuidando de no pisar la lava y de agacharnos para esquivar sus disparos. Simplemente con tocarlo desaparecerá.



The Demos (el demonio). Es el guarda personal de Drax, y como tal hará lo imposible para que consigamos llegar hasta él. Nuestra única posibilidad consiste en correr hacia él, y cuando nos encontremos lo suficientemente cerca intentar aplicarle el golpe rodilla en suelo una y otra vez.



El rey Drax. Por fin nos encontramos ante el objetivo de nuestra misión. Si hemos recogido la esfera, las llamaradas que el rey nos lanza sólo nos restarán energía, en caso contrario perderemos una vida. Nuestra única posibilidad contra él es el golpe con giro sobre la cabeza para hacer que la suya ruede por los suelos.



permitirá en todo momento mantener la orientación.

Nuestro objetivo principal en todos ellos es único, y consiste en encontrar la pantalla de salida hacia el siguiente nivel, pero hay una serie de objetivos secundarios, no siempre imprescindibles, que forman también parte de la aventura. Por una parte en cada nivel existen dos objetos mágicos que aunque no resultan imprescindibles para finalizar la aventura si nos facilitan este objetivo considerablemente. Por otra, a lo largo del juego nos encontraremos con diversos enemigos con los que igualmente no siempre será imprescindible luchar, aunque en otras ocasiones será vital para el éxito de nuestra misión.

Empezamos el juego con cinco vidas, perdiendo una de ellas cada vez que se agote la barra de energía que se encuentra en la parte superior derecha de la pantalla —cada vez que aparezca un enemigo también contará con su propia barra de energía situada en esta ocasión en la parte superior izquierda— o que suframos percances tales como la pérdida de nuestra querida cabeza —no podía faltar la escena más comentada de la primera parte—, la caída por uno de los muchos pozos o fosos existentes en los tres primeros niveles y otros que ahora comentaremos. Afortunadamente, contamos con la posibilidad de conseguir vidas extras recogiendo para ello las calaveras que se encuentran repartidas por diferentes pantallas del juego.

Los objetos mágicos

Los seis objetos mágicos que podremos recoger a lo largo de la aventura, son los siguientes:

— En el primer nivel, las Tierras Desoladas (Wastelands) podremos recoger el escudo (shield) y la esfera (globe). El primero nos protegerá de la muerte instantánea cuando luchemos contra el Demonio, uno de los dos guardas de Drax; en cuanto a la esfera, ésta nos protegerá de la muerte instantánea cuando entremos en combate con Drax.

— En el segundo nivel, las Cavernas (Caverns), encontraremos la poción (potion) y la joya (jewel). La primera incrementará nuestra resistencia a los ataques enemigos, mientras que la segunda hará desaparecer al Idolo Viviente (Living Idol), el primero de los guardas de Drax.

— En el tercer nivel, la Mazmorra (Dungeon), se encuentran el hacha (axe) y la llave (key). La primera aumentará nuestra fuerza, mientras que la segunda resultará imprescindible para abrir las puertas distribuidas a lo largo de esta fase.

Los enemigos

Hemos realizado un profundo repaso ilustrado por todos y cada uno de los enemigos que aparecerán a lo largo de la aventura. En cada uno de los tres primeros niveles existen seis tipos diferentes de enemigos, mientras que en la cuarta fase, dentro del Santuario, tan sólo hay tres: el Idolo Viviente, el Demonio, y, por último, el propio Drax. ■

CONSEJOS

● Es imprescindible aprender rápidamente a orientarnos consultando en todo momento la brújula (la espada situada dentro del escudo), pues ello nos evitará quedar perdidos dentro de la estructura laberíntica de los tres primeros niveles.

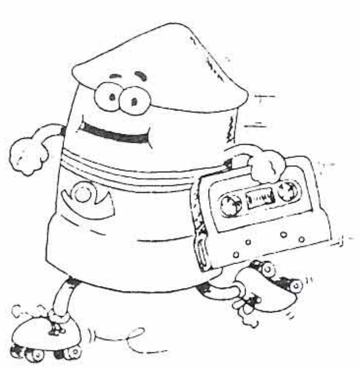
● Aunque es posible terminar el juego sin recoger los objetos mágicos, la ayuda que estos nos facilitan reduce en gran parte el nivel de dificultad, por lo que es aconsejable recogerlos.

● No siempre es necesario enfrentarse a un enemigo. Unos pueden ser simplemente saltados por encima pudiendo así continuar nuestro camino sin mayor problema, y otros pueden encontrarse en pantallas que no nos sea necesario atravesar.

● Cuando los enemigos se encuentran demasiado cerca, prácticamente no tenemos posibilidad ni de golpearles ni de esquivar sus golpes. En estas condiciones sólo hay una escapatoria: la patada. Al propinarles una se alejarán el tiempo justo para que podamos de nuevo volver a golpearles.

● Tanto los fosos como los ríos de lava pueden ser saltados. Para ello debemos aproximarnos corriendo y pulsar la tecla de disparo cuando estemos justo en el borde.

● En algunas ocasiones nuestro personaje se quedará vacilante al borde de un foso. Si pulsamos velozmente los controles de izquierda y derecha evitaremos que caiga al precipicio.



MAIL *Soft*

VENTA POR CORREO

COMPRA POR TELEFONO

(91) 239 34 24
239 04 75

(93) 311 39 76

TIENDA: (91) 522 49 79

HORARIO DE PEDIDOS

DE 10,30 A 20,30
LUNES A VIERNES
SABADOS 10,30 A 14

DE 15 A 19,30
LUNES A VIERNES

PACKS

ERBE 88

OPERATION WOLF, CHICAGO'S	30
PSYCO PIG, TITANIC, COLISSEUM	
DISPONIBLE:	
SP, AMS, MSX	2.495
AMS DISK. +3	3.200

ERBE 88 (c-64)

OPERATION WOLF, CHICAGO'S	30
MAD MIX, SILENT SHADOW	
PSICOPIG	2.495

ELITE HIT PAK

COMMANDO, BOMB JACK	
AIR WOLF, FRANK BRUNOS BOXING	
DISPONIBLE:	
SP C-64	1.200

SIX PAK VOL I

1942, FIGHTING WARRIOR	
ANTIRIAD, SCOOBY DOO	
JET SET WILLY, SPLIT IMAGES,	
DUET (COMMANDO 2)	
DISPONIBLE:	
AMS C-64	1.200

SIX PAK VOL II

A.C.E. INTO EAGLES NEXT	
BATTY, SHOWAY RIDER,	
INT. KARATE, LIGHT FORCE	
DISPONIBLE:	
SP, AMS, C-64	1.200

SIX PAK VOL III

GHOSTS'N GOBBLINS, PAPER BOY,	
DRAGON'S LAIR I Y II	
ENDURO RACER, 007 ALTA TENSION	
DISPONIBLE:	
SP AMS C-64	1.200
AMS DISK	2.750

PACK KONAMI

JAIL BREAD, GREEN BERET, Y/E AR KUNG FU I Y II PING PONG, NEMESIS, SHAO LIN''S ROAD, MYPER SPORT, JACKAL, MIKIE:	
SP, AMS	1.990
AMS DISK	3.200

PACK DINAMIC II

ARMY MOVES, GAME OVER, FERNANDO MARTIN, PHANTIS TURBO GIRL, FREDDY HARDEST:	
SP, AMS, C-64, MSX	1.200
DISCO	2.250

SPECTRUM

SPECTRUM	P.V.P.
ARCHON	250
DEATHSCAPE	250
DOGFLIGHT	250
GOLF	250
HARDBALL	250
MANIC MINER	250
MAZIACS	250
POOL	250
SORCERY	250
THE DEACTIVATORS	250
INDOOR SOCCER	375
MICROBALL	375
PHEENIX	375
FUN FOR GOLD	375
4×1 (CAMELOT, ABU, COBRA, PHANT)	395
AGENT X II	395
ARMY MOVES	395
DAN DARE	395
DELFOX (DINAMIC)	395
DUN DARACH	395
DUSTIN	395
FLIGHT 737	395
FORMULA I (SOLO 48K.)	395
MARSPORT	395
MISION IMPOSIBLE	395
MOTOS	395
NINJA	395
NOMAMED	395
SPEED KING II	395
SPACE HARRIER	395
TIR NA NOG	395
WAY OF THE EXPLODING FIST	395
WHO DARES WINS II	399
ARHEM	495
ELECCIONES GENERALES	495
MALVINAS	495
OTAN ALERTA	495
RATAS DEL DESIERTO	495
SU MEJOR HORA	495
ALIENS	500
ALTA TENSION	500
ANTIRIAD	500
ARKANOID	500
ASTERIX	500
AVENGER	500
BATMAN	500
BMX KIDZ	500
BRUCE LEE	500
BOMB SACK II	500
CHAMPIONSHIP SPRINT	500
CONVOY RAIDERS	500
COSA NOSTRA	500
DEATH WISH III	500
DONKEY KONG	500
ENDURO RACER	500
EUROPEAN FIVE A SIDE	500
FUTURE KNIGHT	500
GAUNTLET	500
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA	500
GTREAT SCAPE	500
HEAD OVER HEELS	500
HOWARD EL PATO	500
INFILTRATOR	500
INTERNATIONAL KARATE +	500
KNIGHT RIDER	500
KUNG FU MASTER	500
LIVINGSTONE SUPONGO	500
MARTIANOIDS	500
MASK	500
MASTER DEL UNIVERSO	500
MIAMI VICE	500
MOON CRESTA	500
NINJA MASTER	500
NINJA SCOOTER SIMULATOR	500
NOSFERATU THE VAMPIRE	500
PAPER BOY	500
POLE POSITION	500
POPEYE	500
PREDATOR	500
RAID OVER MOSCOW	500
RAMBO	500
RAMON RODRIGUEZ	500
RAMPAGE	500
REGRESO AL FUTURO	500
RENEGADE	500
ROCK AND WRESTLE	500
SABOTEUR	500
SAMURAI TRILOGY	500
SHORT CIRCUCIT	500
SPY HUNTER	500
STAINLESS STEEL	500
STREET HAWK	500
STRIKE FORCE COBRA	500
SUPER HANG ON	500
SUPERSPRINT	500
THE LAST MISSION (OPERA)	500
THE TRAP DOOR	500
THRONE OF FIRE	500
WINTER GAMES	500
WONDER BOY	500
XEVIOUS	500
ZYNAPS	500
ATV SIMULATOR	650
BMX SIMULATOR	650
GRAND PRIX SIMULATOR	650
SNOOKER	650
1943	875
4×4 OFF RACING	875
ABADIA DEL CRIMEN	875
AFTEROIDS	875
ALTERNATIVE WORLD GAMES	875
ANDY CAPP	875
ARKANOID II	875
ARKOS	875
ARTICFOX	875
ARTURA	875
ASPAR	875
BARBARINA II	875
BIONIC COMANDO	875
BLACK LAMP	875
BLOOD BROTHERS	875
BRAVESTAR	875
BUGGY BOY	875
CALIFORNIA GAMES	875
CAPITAN SEVILLA	875
CHARLES CHAPLIN	875
CIRCUS CIRCUS	875
COLOSSUS 4 CHESS	875
COMBAT SCHOLL	875
CRAZY CAR	875
CYBERNOID II	875
DALEY THOMPSON OLIMPIC	875
DARK SIDE	875
DESOLATOR	875
DRAGON NINJA	875
DREAM WARRIOR	875
ECHELON	875
EL MUNDO PERDIDO	875
ELIMINATOR	875
FERNANDEZ MUST DIE	875
GAME OVER	875
GARFIELD	875
GAUNTLET II	875
GOODY	875
GOTHIK	875
GRYZOR	875
GUADALCANAL	875
GUERRILLA WARS	875
GUTZ	875
HABILITY	875
HERCULES	875
HOPPINGMAD	875
HUMPHREY	875
IKARI WARRIORS	875
IMPOSIBLE NISSIONII	875
INSIDE OUTING	875
INTENSITY	875
JACKAL	875
JAIL BREAK	875
KARNOV	875
LAZER TAG	875
MAD BALLS	875
MAD MIX GAMES	875
MARAUDER	875
MASK II	875
MATCH DAY II	875
MEGACHESS	875
MEGANOVA	875
MICKEY MOUSE	875
MORTADELO Y FILEMON	875
MOTOR MASSACRE	875
NAVY MOVES	875
NEMESIS	875
NETHER WERE	875
NIGEL MANSELL GRND PRIX	875
OVERLANDER	875
PINK PANTHER	875
PLATOON	875
RAMBO III	875
RETORNO DEL JEDI	875
REX	875
ROAD BLASTER	875
ROBOCORP	875
ROC''N ROLLER	875
ROLLING THUNDER	875
SALAMANDER	875
SAMURAI WARRIOR	875
SHOT OUT	875
SILENT SHADOW	875
SKATE CRAZY	875
SKYFOX	875
SOL NEGRO	875
SPLITTING IMAGE	875
STREET BASKETBALL	875
STREET FIGHTER	875
TARGET RENEGADE (RENEGADE II)	875
TECNO COF	875
TETRIS	875
THE GAMES-WINTER EDITION	875
THE RACE AGAINTS TIME	875
THYPHOON	875
TIGER ROAD	875
TRIPLE COMANDO	875
VICTORY ROAD	875
VINDICATOR	875
VIRUS	875
VIXEN	875
WELLS FARGO	875
WHERE TIME STOOD STILL (128K)	875
WIZARD WARZ	875
R-TYPE	975
S.D.I	975
19	1.200
AFTER BURNER	1.200
BARBARIAN	1.200
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.200
NIGHT RAIDERSS	1.200
OUT RUN	1.200
PACK DINAMIC II	1.200
PETER BEARDSLEY''S	1.200
PROHIBITION	1.200
SABRINA	1.200
THE EMPIRE STRIKES BACK	1.200
THE HUNT FOR RED OCTOBER	1.200
LAST NINJA 2	1.450
BUBBLE BOBBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500
COLECCION GOLD-SILVER-BRONZE	1.950
PACK ULTIMATE	1.990
GUNSHIP	2.200
GAME SET & MATCH (10 DEPORTES)	2.750
STARGLIDER	2.900

SPECTRUM DISCO	P.V.P.
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.900
SOL NEGRO	1.990
CRAZY CAR	1.995
OVERLANDER	2.250

AMSTRAD

AMSTRAD	P.V.P.
180	250
DAN DARE	250
DEATHSCAPE	250
DOGFIGHT	250
OLE TORO	250
SCARABEUS	250
THE DEACTIVATORS	250
XCEL	250
INDOOR SOCCER	375
MICROBALL	375
4×1 (CAMELOT, COBRA, ABU, PHANTO)	395
ARMY MOVES	395
DUSTIN	395
FORMULA I	395
MARSPORT	395
MILK RACER	395
MOTOS	395
NONAMED	395
SPEED KING	395
STARCUARQUE	395
THAI BOXING	395
TIR NA NOG	395
WAY OF THE EXPLODING FIST	395
ARHEM	495
BATALLA DE INGLATERRA	495
OTAN EUROPA	495
RATAS DEL DESIERTO	495
ALIENS	500
ALTA TENSION	500
ANTIRIAD	500
ARKANOID	500
ASTERIX	500
AVENGER	500
BATALLA DE LOS PLANETAS	500
BATMAN	500
BEACH BUGGY	500
BMX KIDZ	500
BRUCE LEE	500
CHAMPIONSHIP SPRINT	500
CONVOY RAIDERS	500
COSA NOSTRA	500
CRAY 5	500
DEATH WISH III	500
DECATHLON	500
DONKEY KONG	500
ENDURO RACER	500
EXPLODING FIST	500
FIRELORD	500
FIVE A SIDE (FUTBOL)	500
FLIGHT SIMULATOR	500
GAUNTLET	500
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA	500
GREAT ESCAPE	500
HOWARD EL PATO	500
INFILTRATOR	500
INTERNATIONAL KARATE +	500
KNIGHT RIDER	500
KRAKOUT	500
KUNG FU MASTER	500
LAST MISSION	500
LIVINGSTONE SUPONGO	500
MASK	500
MASTER DEL UNIVERSO	500
MATCH DAY	500
MIAMI VICE	500
MOON CRESTA	500
NINJA MASTER	500
NINJA SCOOTER SIMULATOR	500
NOSFERATU THE VAMPIRE	500
POPEYE	500
PREDATOR	500
RAID OVER MOSCOW	500
RAMBO	500
RAMPAGE	500
REGRESO AL FUTURO	500
RENEGADE	500
ROAD RACER	500
ROGUER TROOPER	500
SAMURAI TRILOGY	500
SHAO LINS ROAD	500
SHORT CIRCUIT	500
STREET HAWK	500
SUPER HANG ON	500
SUPERSPRINT	500
TANK BUSTERS	500
WINTER GAMES	500
WONDER BOY	500
ZORRO	500
ZYNAPS	500
BMX SIMULATOR	650
GRAND PRIX	650
SNOOKER	650
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	700
1943	875
4×4 OFF RACING	875
ABADIA DEL CRIMEN	875
ALTERNATIVE WORLD GAMES	875
ARKANOID II	875
ARKOS	875
ARTURA	875
ASPAR	875
BARBARIAN II	875
BLOOD BROTHERS	875
BLOOD VALLEY	875
BUGGY BOY	875
CRAZY CAR	875
CYBERNOID II	875
DALEY THOMPSON ALYMPIC	875
DARK SIDE	875
DESPERADO	875
DRAGON NINJA	875
DREAM WARRIOR	875
ECHELON	875
ELIMINATOR	875
FERNANDEZ MUST DIE	875
GARFIELD	875
GOODY	875
GRYZOR	875
GUADALCANAL	875
GUERRILLA WARS	875
HABILITY	875
HOPPIN MAD	875
HUMPHREY	875
IKARI WARRIORS	875
IMPOSIBLE MISSION II	875
INSIDE OUTING	875
JACKAL	875
JAIL BREAK	875
KARNOV	875
MAD BALLS	875
MAD MIX GAMES	875
MARAUDER	875
MASK II	875
MATCH DAY II	875
MEGACHESS	875
MEGANOVA	875
MICKEY MOUSE	875
MISTERIO DEL NILO	875
MORTADELO Y FILEMON	875
MOTOR MASSACRE	875
NAVY MOVES	875
NEMESIS	875
NETHER WERE	875
NIGEL MANSELL GRAND PRIX	875
NINJA HAMSTER	875
NORTH STAR	875
OVERLANDER	875
PHANTON CLUB	875
PINK PANTHER	875
PLATOON	875
RAMBO III	875
RETORNO DEL JEDI	875
REX	875
ROAD BLASTERS	875
ROBOCORP	875
ROC''N ROLLER	875
ROLLING THUNDER	875
SALAMANDER	875
SAMURAI WARRIORS	875
SHACKLED	875
SHOT OUT	875
SILENT SHADOW	875
SKATE CRAZY	875
SOL NEGRO	875
SPLITTING IMAGE	875
STREET BASKETBALL	875
STREET FIGHTER	875
TARGET RENEGADE (RENEGADE II)	875
TECNO COF	875
TETRIS	875
THE GAMES-WINTWR EDITION	875
THE RACE AGAINST THE TIME	875
TIGER ROAD	875
TRIPLE COMANDO	875
TYPHOON	875
VENOM STRIKES BACK	875
VICTORY ROAD	875
VINDICATOR	875
VIXEN	875
WELLS FANGO	875
WESTERN GAMES	875
WHERE TIME STOOD STILL	875
GRAND PRIX 500 CC	975
QUAD	975
R-TYPE	975
S.D.I.	975
SPACE RACER	975
SPIRIT (COPIA CINTA-DISCO)	975
SUPER SKY	975
SYCLONE 2 (COPIA CINTA-CINTA)	975
TENNIS 3D	975
AFTER BURNER	1.200
ATROG	1.200
BARBARIAN	1.200
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.200
COLOSSUS 4 CHESS	1.200
NIGHT RAIDERS	1.200
OUT RUN	1.200
PETER BEARDSLEY''S	1.200
PROHIBITION	1.200
SABRINA	1.200
TERRAMEX	1.200
THE EMPIRE STRIKES BACK	1.200
THE HUNT FOR RED OCTOBER	1.200
LAST NINJA 2	1.450
BUBBLE BOBBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500
COLECCION: GOLD-SILVER-BRONZE	1.950
GAME SET AND MATCH (DEPORTES)	2.750
STARGLIDER	2.900

AMSTRAD DISCO	P.V.P.
PREDATOR+WONDER BOY	1.200
SUPER HANG ON+FIRETRAP	1.200
COSA NOSTRA	1.200
ENDURO RACER+SUPERSPRINT	1.200
INDOOR SOCCER / RUN FOR GOLD	1.200
JAIL BREAK	1.200
LIVINGSTONE SUPONGO	1.200
MICROBALL / DEAD OR ALIVE	1.200
NEMESIS (KONAMI)	1.200
POPEYE	1.200
RAMPAGE+I.K.+	1.200
ROGER TROOPER	1.200
STRIKE FORCE COBRA	1.200
THE TRAPDOOR	1.200
TRIPLE COMANDO	1.750
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.900
COLECCION: GOLD-SILVER-BRONZE	1.950
DARK SIDE	1.950
SOL NEGRO	1.990
CRAZY CAR	1.995
QUAD	1.995
R-TIPE	1.995
S.D.I.	1.995
SPACE RACER	1.995
SUPER SKY	1.995
ABADIA DEL CRIMEN	2.250
BARBARIAN/STTIFFLIP	2.250
BUGGY BOY	2.250
IKARI WARRIORS	2.250
INDIANA JONES/RYGAR	2.250
JACKAL	2.250
MAD MIX GAMES/BLACK BEARD	2.250
MATCH DAY II/PHANTOM CLUB	2.250
OUT RUN	2.250
OVERLANDER	2.250
PANTERA ROSA + MORTADELO	2.250
OKATIIB/ARJABIUD UU	2.250
RENEGADE/WIZ BALL	2.250
SURVIVOR+DESPERADO	2.250
TETRIS	2.250
LAST NINJA 2	2.395
BUBBLE BOBBLE	2.500
FLYING SHARK	2.500
GUNSHIP	2.600
COLOSSUS 4 CHESS	2.750

MSX

MSX	P.V.P.
HAPPY FRET	250
OH¡ SHIT (COMECOCOS)	250
PROTECTOR	250
SAILOR DELIGHT	250
SCIENCE FICCION	250
SKOOTER	250
THEXDER BOUNCE	250
180	395
4×1 (CAMELOT, ABU, COBRA, PHANT)	395
ARMY MOVES	395
DUSTIN	395
FLASH GORDON	395
FORMULA I	395
MILK RACE	395
NONAMED	395
OCEAN CONQUEROR	395
SPEED KING	395
SUPERSTAR	395
ALIEN 8	500
ALTA TENSION	500
ARKANOID	500
AVENGER	500
BATMAN	500
COSA NOSTRA	500
DONKEY KONG	500
GAUNTLET	500
GUNFRIGHT	500
JACK THE NIPPER	500
JET SET WILLY II	500
KNIGHT LORE	500
LIVINGSTONE SUPONGO	500
MAPGAME	500
MARTIANOIDS	500
NIGHTSHADE	500
PENTAGRAM	500
THE LAST MISSION	500
WINTER GAMES	500
BMX SIMULATOR	550
JET FIGHTER	695
NINJA	695
4×4 OFF RACING	875
ABADIA DEL CRIMEN	875
ALE HOP	875
ALIENS	875
ARKOS	875
ASPAR	875
BATTLE CHOPPER	875
BEACH HEAD	875
BLOW UP	875
CALIFORNIA GAMES	875
CAPITAN SEVILLA	875
DESPERADO	875
EL MUNDO PERDIDO	875
FLIGHT SIMULATOR 747	875
GOODY	875
GUTTBLASTER	875
HABILITY	875
HANTER HOUSE	875
HOPPINDMAD	875
HUMPHREY	875
HYPE	875
INDIANA JONES	875
INDY 500	875
MACADAM BUMPER PINBALL CONST.	875
MAD MIX GAMES	875
MATCH DAY II	875
MEGACHESS	875
MEGANOVA	875
NAVY MOVES	875
NUCLEAR BOWLS	875
ORMUZ	875
PINBALL BLASTER	875
POLICE ACADEMY II	875
POSTMORTEN	875
ROC''N ROLLER	875
SILENT SHADOW	875
SOL NEGRO	875
SPEEDBOAT RACER	875
STAR WAR	875
TAIPAN	875
TEMPTATIONS	875
TETRIS	875
THE GAMES WINTER EDITION	875
TRATOR	875
TRIPLE COMANDO	875
TT RACER	875
VORTEX RAIDERS	875
WELLS FANGO	875
WORLD GAMES	875
ABRACADABRA	975
ADDICTABALL	975
EUROPEAN GAMES	975
INTERNATIONAL KARATE	975
MAGIC PINBALL	975
SORCERY	975
SUPERBOWL	975
TURBO CHESS	975
WHO DARES WINS II	975
WINTER OLYMPICS	975
AFTER BURNER	1.200
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.200
COLOSSUS 4 CHESS	1.200
PETER BEARDSLEY''S	1.200
SABRINA	1.200
TERRAMEX	1.200
THE HUNT FOR RED OCTOBER	1.200
ALINEADOR DE CABEZAS	2.300

CARTUCHO MSX	P.V.P.
DUNKSHOT BASKETBALL	4.500
KNIGHTMARE	4.500
KONAMI FOOTBALL	4.500
KONAMI GOLF	4.500
KONAMI TENNIS	4.500
MAZE OF GALIOUS	4.500
NEMESIS	4.500
THE GOONIES	4.500
TWIN BEE	4.500
AMERICAN TRUCK	4.800
ANDROGINUS (MSX 2)	4.800
ANTARTIC ADVENTURE	4.800
FANTASM SOLDIER	4.800
FORMULA 1 SPIRIT	4.800
GAME MASTER	4.800
GOLUELLIUS	4.800
METAL GEAR (MSX II)	4.800
NEMESIS II	4.800
PINGUIN ADVENTURE	4.800
SALAMANDER	4.800
SCRAMBLE FORMATION (MSX 2)	4.800
USAS (MSX II)	4.800
VAMPIRE KILLER (MSX II)	4.800
VAXOL	4.800
RASTAN SAGA	4.800
ACROSET	4.800
RAMBO	4.800
DRUID (MSX 2)	4.800
CRAZY CAR	5.500

COMMODORE

COMMODORE	P.V.P.
AMBUSH	250
ARCHON	250
DAN DARE	250
FALCON PATROL	250
KIT STAR	250
MICRO RITHM	250
SCARABEUS	250
THE DEACTIVATOR	250
WAR HAWK	250
MICROBALL	375
OLYMPIC SPECTACULAR	375
ARMY MOVES	395
BAZOOKA BILL	395
FLIGHT 737	395
FORMULA I	395
NINJA	395
SPEED KING	395
WAY OF THE EXPLODING FIST	395
BATALLA DE INGLATERRA	495
OTAN EUROPA	495
1942	500
ALIENS	500
ALLEYKAT	500
ALTA TENSION	500
ANTIRIAD	500
ARKANOID	500
ASTERIX	500
BOMB JACK	500
BOMB JACK II	500
CHAMPIONSHIP SPRINT	500
CONVOY RAIDERS	500
CRITICAL MASS	500
DEATH WISH III	500
DECATHLON	500
DONKEY KONG	500
ENDURO RACER	500
EXPLODING FIST	500
GAUNTLET	500
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA	500
GREAT ESCAPE	500
HOWARD EL PATO	500
INFILTRATOR	500
INTERNATIONAL KARATE +	500
KNIGHT RIDER	500
KUNG-FU MASTER	500
LIVINGSTONE SUPONGO	500
MASK	500
MASTER DEL UNIVERSO	500
MIAMI VICE	500
MOON CRESTA	500
NINJA MASTER	500
PAPER BOY	500
PREDATOR	500
RAMBO	500
RAMPAGE	500
REGRESO AL FUTURO	500
RENEGADE	500
SABOTEUR	500
SAMURAI TRILOGY	500
SCOOBY DOO	500
SPACE HARRIER	500
SPY HUNTER	500
SUPERSPRINT	500
TERRACRESTA	500
WINTER GAMES	500
WONDER BOY	500
X-15	500
XEVIOUS	500
ZYNAPS	500
1943	875
4×4 OFF RACING	875
ALTERNATIVE WORLD GAMES	875
ARKANOID II	875
ARTICFOX	875
ARTURA	875
BARBARIAN II	875
BLACK LAMP	875
BUGGY BOY	875
COLOSSUS 4 CHESS	875
CRAZY CAR	875
CYBERNOID II	875
DALEY THOMPSON''S OLIMPIC	875
DARK SIDE	875
DRAGON NINJA	875
DREAM WARRIOR	875
ECHELON	875
ELIMINATOR	875
FERNANDEZ MUST DIE	875
GARFIELD	875
GAUNTLET II	875
GOLF CONSTRUCTION SET	875
GRYZOR	875
GUADALCANAL	875
GUERRILLAS WARS	875
HOPPIN MAD	875
IKARI WARRIORS	875
INSIDE OUTING	875
INTENSITY	875
JAIL BREAK	875
MARAUDER	875
MARBLE MADNESS	875
MATCH DAY II	875
MEGANOVA	875
MICKEY MOUSE	875
MOTOR MASSACRE	875
NEMESIS	875
NETHER WERE	875
NIGEL MANSELL GRAND PRIX	875
ONE ON ONE	875
OVERLANDER	875
PLATOON	875
PUB GAMES	875
RAMBO III	875
RETORNO DEL JEDI	875
REX	875
ROAD BLASTERS	875
ROADWARS	875
ROBOCORP	875
ROLLING THUNDER	875
SALAMANDER	875
SAMURAI WARRIOR	875
SHOOT''EM UP CONSTRUCTION KIT	875
SHOT OUT	875
SPLITTING IMAGES	875
STARFOX	875
STREET BASKETBALL	875
STREET FIGHTER	875
TARGET RENEGADE (RENEGADE II)	875
TECNO COF	875
TETRIS	875
TIGER ROAD	875
TYPHOON	875
VICTORY ROAD	875
VINDICATOR	875
WATER POLO	875
WESTER GAMES	875
WHERE TIME STOOD STILL	875
BOB WINER	975
R-TYPE	975
S.D.I.	975
19	1.200
AFTER BURNER	1.200
BANKONG KNIGHT	1.200
BARBARIAN	1.200
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.200
NIGHT RAIDERS	1.200
OUT RUN	1.200
PETER BEARDLEY''S	1.200
PROHIBITION	1.200
TERRAMEX	1.200
THE EMPIRE STRIKES BACK	1.200
THE HUNT FOR RED OCTOBER	1.200
THE LAST NINJA	1.200
LAST NINJA 2	1.450
BUBBLE BOBBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500
COLECCION: GOLD-SILVER-BRONZE	1.950
GAME SET	2.750
STARGLIDER	2.900
AIRBORNE RANGE	3.900
PROJECT: STEALTH FIGHTER	3.900

PC

PC	P.V.P.
AJEDREZ	975
BOB MORANE 1: CHEVALERIE	975
BOB MORANE 2: JUNGLE	975
BOB MORANE 2: SCIENCIE FICTION	975
CITY WAR	975
EDEN BLUES	975
ELECTRIC DESK	975
ELECTRIC MAIL	975
ELECTRIC CALC	975
ELECTRIC WRITE	975
GATO	975
GEOGRAFIA DE ESPAÑA I	975
KEGABRIX	975
KUBERT	975
MACADAM BUMPER PINBALL CONST.	975
PROHIBITION	975
BOB MORANE 4: OCEANO	1.650
BOBBLE GHOST	1.650
BOBO	1.650
CHAMONIX CHALLENGE	1.650
CRASH GARRET	1.650
FASST/TURBO ASSEMBLER	1.650
IZNOGOUD	1.650
LAS 8 CONQUISTAS DE ARMORIK	1.650
L''AFFAIRE	1.650
PERSONAL FINANCIAL	1.650
SIDEWALK (RENAUD)	1.650
VERA CRUZ	1.650
ARTICFOX	1.900
CHESSMASTER 2000	1.900
CHCK YEAGER''S SIMULATOR	1.900
DON QUIJOTE	1.900
METROPOLIS	1.900
ONE ON ONE	1.900
PINBALL CONSTRUCTION SET	1.900
STARGLIDER	1.900
TEST DRIVE	1.900
WORLD TOUR GOLF	1.900
4×4 OFF RACING (*)	1.990
ABADIA DEL CRIMEN	1.990
ACE OF ACE (*)	1.990
BEDLAM (*)	1.990
BOB WINNER	1.990
CALIFORNIA GAMES (*)	1.990
CHARLES CHAPLIN (*)	1.990
CRAZY CARS	1.990
DAM BUSTERS (*)	1.990
DREAM WARRIOR (*)	1.990
FINAL ASSAULT (*)	1.990
FORTERESSE (*)	1.990
FRANK BRUND''S BOXING	1.990
GAUNTLET	1.990
GOODY	1.990
GRAND PRIX 500 CC	1.990
GREEN BERET (*)	1.990
GRYZOR (*)	1.990
IMPOSIBLE MISION II	1.990
JUEGOS DE RELAX	1.990
L.A. CRACK DOWN (*)	1.990
LAST MISSION (*)	1.990
LIVINGTONE SUPONGO	1.990
M.G.T.	1.990
MACH 3	1.990
MISSION	1.990
ORMUZ	1.990
PHARAON	1.990
PLATOON (*)	1.990
RESCATE	1.990
ROAD RACING (*)	1.990
SABOTEUR II	1.990
SALOMON''S KEY	1.990
SAPIENS	1.990
SOL NEGRO (*)	1.990
SPACE RACER	1.990
STARDUST	1.990
STREET SPORT BASKET	1.990
TETRIS	1.990
TRANTOR (*)	1.990
WIZARD WARD (*)	1.990
DARK CASTLE	2.850
DEFENDER OF THE CROWN	2.850
SDI	2.850
THREE STOOGES	2.850
ELECTIC BASE	3.500
ELECTRIC VIDEO	3.500
INVERSION BURSATIL	3.500
UTILITY DISK	3.500

PCW	P.V.P.
ALTA TENSION	3.500
BATMAN	3.500
BOB WINNER	3.500
FAIRLIGHT II	3.500
FRANK BRUNO''S BOXING	3.500
HEAD OVER HEELS	3.500
MATCH DAY II	3.500
STARGLIDER	3.500
TETRIS	3.500

AMIGA

AMIGA	P.V.P.
GATO	1.650
SIDEWIDER	1.900
4×4 OFF ROAD RACING (*)	1.990
BARBARIAN II (*)	1.990
BATMAN (*)	1.990
BEYOND THE ICE PALACE	1.990
BLACK LAMP	1.990
BOMB JACK	1.990
BUGGY BOY	1.990
CALIFORNIA GAMES (*)	1.990
DRAGON NINJA (*)	1.990
ELIMINATOR (*)	1.990
FINAL ASSAULT (*)	1.990
GUERRILLA WAR (*)	1.990
HELLFIRE ATTACK (*)	1.990
MICKEY MOUSE (*)	1.990
MOTOR MASACRE (*)	1.990
NEATHER WORLD (*)	1.990
OPERATION WOLF (*)	1.990
PANDORA (*)	1.990
RAMBO III (*)	1.990
RETURN TO GENESIS (*)	1.990
ROBOCORP (*)	1.990
TECNO COP (*)	1.990
TETRIS (*)	1.990
THUNDERBLADE (*)	1.990
TIGER ROAD (*)	1.990
VICTORY ROAD (*)	1.990
VIRUS	1.990
WEC LE MANS (*)	1.990
WHIRLIGIG (*)	1.990
AAARG¡	2.500
ARTICFOX	2.500
CHESSMASTER 2000	2.500
F-18 INTERCEPTOR	2.500
FERRARI FORMULA 1	2.500
ROADWARS	2.500
SKIFOX	2.500
STARGLIDER	2.500
TEST DRIVE	2.500
XENON	2.500
BERMUDA PROJET	2.850
DARK CASTLE	2.850
DEFENDER OF THE CROWN	2.850
DUNGEONS MASTER	2.850
KING OF CHICAGO	2.850
ROCKKET RANGER (*)	2.850
SDI	2.850
THREE STOOGES	2.850
SUPER BASE	9.900

ATARI ST	P.V.P.
GATO	1.650
ARTURA	1.990
BUBBLE BOBBLE	1.990
BUGGY BOY	1.990
CALIFORNIA GAMES (*)	1.990
CYBERNOID II (*)	1.990
DALEY THOMSON OLIMPIC	1.990
ELIMINATOR (*)	1.990
FINAL ASSAULT (*)	1.990
GAMES WINTER EDITION (*)	1.990
GUERRILLA WAR (*)	1.990
HELLFIRE ATTACK (*)	1.990
IKARI WARRIORS	1.990
MAD MIX GAMES	1.990
MICKEY MOUSE	1.990
MOTOR MASACRE (*)	1.990
NEATHER WORLD (*)	1.990
OPERATION WOLF (*)	1.990
PANDORA (*)	1.990
RAMBO III (*)	1.990
RETURN TO GENESIS (*)	1.990
STAR TRECK (*)	1.990
TECNOCOP (*)	1.990
TETRIS	1.990
THUNDERBLADE (*)	1.990
THUNDERCATS	1.990
TIGER ROAD (*)	1.990
VICTORY ROAD (*)	1.990
VIRUS	1.990
WHERE TIME STOOD STILL (*)	1.990
WHIRLIGIG	1.990
CHESSMASTER 2000	2.500
SKIFOX	2.500
TEST DRIVE	2.500
XENON	2.500
BOB WINNER	2.695
CRAZY CARS	2.695
GRAND PRIX 500 CC	2.695
SPACE RACER	2.695
BERMUDA PROJET	2.850
DARK CASTLE	2.850
DEFENDER OF THE CROWN	2.850
SDI	2.850
STARGLIDER	4.700

SUN STICK	P.V.P.
PISTOLA	6.900
MIKE GUNNER	1.200
MIKE GUNNER DISK	1.700

COMMODORE COMPLEMENTOS	P.V.P.
RESET PARA POKEAR (PORT)	1.500
INTERFACE COPIADOR SIN FUENTE	2.900
COPIADOR AUDIO CON FUENTE	3.900
TRANSTAPE	6.500
FREEZE MACHINE	7.900
THE FINAL CARTRIDGE III	9.900

AMSTRAD COMPLEMENTOS	P.V.P
CABLE AUDIO 6128	1.200
CONECTOR PARA DOS JOYSTICK	1.500
CABLES PROLONGADORES 464	1.800
LAPIZ OPTICO	4.475
SINTETIZADOR DE VOZ	8.900
MODULADOR M1 CON TOMA DE VIDEO	9.900
CONVERTIDOR MONITOR EN TV (MHT)	21.900
MULTIFACE TWO	16.500
UNIDAD DISCO	25.000

SPECTRUM COMPLEMENTOS	P.V.P.
INTERFACE KEMPSTON	1.995
INTERFACE KEMPSTON (MHT)	2.475
KEMPSTON SPECTRUM + 2 + 3	3.100
MULTIJOYSTICK	3.875
PHOENIX (NUEVA VERSION)	6.200
TRANSTAPE	7.900
MULTIFACE III SIN PORT EXPANSI	10.500
CASSETTE EUROMATIC	4.900
MULTIFACE III CON PORT EXPAN.	11.500
CABLE AUDIO + 3	1.200

UNIDADES DE DISCO	P.V.P.
UNIDAD 3 1/2	
AMSTRAD, SPECTRUM, AMIGA:	
ATARI	27.900
PC	33.900
UNIDAD 5 1/4	
AMSTRAD, SPECTRUM, C-64:	
ATARI, AMIGA	33.900
PC	27.900

ATARI ST EQUIPOS	P.V.P.
ATARI 520 ST	79.000
ATARI 1040 ST	129.000
JUEGOS DE REGALO	

COMMODORE AMIGA	P.V.P.
AMIGA 500 GRATIS 20 PROGRAMAS	105.000

SERVIMOS A TODA ESPAÑA

(*) LANZAMIENTO A PARTIR DEL 10 DE NOVIEMBRE

GRATIS

CADA 2.000 PESETAS PEDIDAS EN SOFTWARE REGALAMOS UNA CINTA A ELEGIR ENTRE ESTAS

SPECTRUM	AMSTRAD	MSX	COMMODORE
JUMPING JACK	CHOPPED SQUAD	STAR FIGHTER	BITMANIA
MOLAR MAUL	ARABIAN NIGHT	ZANAC	BREAK DANCE
ALCHEMIST	KETTLE	BREAK IN	FIONA

SI PREFIERES REALIZAR TU PEDIDO POR CARTA ENVIA ESTE CUPON O FOTOCOPIA A **MAIL SOFT. C/. MONTERA, 32-2. 28013 MADRID.**

NOMBRE ____________________
APELLIDOS ____________________
DIRECCION COMPLETA ____________________
POBLACION ____________ C.P. ________
TELEFONO ____________________
FORMA DE PAGO ____________________
☐ TALON ☐ GIRO ☐ CONTRAREEMBOLSO

MODELO ORDENADOR	TITULOS PEDIDOS	PRECIO
TITULOS GRATIS		
	GASTOS DE ENVIO	200
	TOTAL	

ROCK'N RO

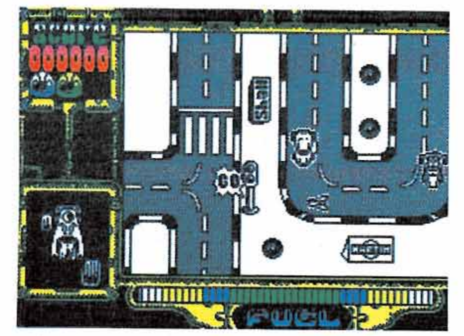
Rocky Driver deseaba el contrato. Era un incomprendido. No, mejor dicho la gente era poco comprensiva. Por más que lo intentaba, Rocky no conseguía entender la reacción de su jefe cuando llegó con el volante de su décimotercer coche en las manos. Claro, se corren riesgos cuando eres repartidor de pasteles en una ciudad como la suya. Nadie podía esperar, que alguién que se pasa todo el día en coche no sufra algún desperfecto en su auto. Además, ya llevaba un mes en el trabajo.

¡¡Con mucha marcha!!

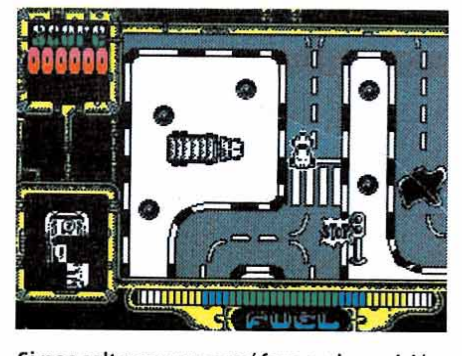
Lo cierto es que había sido despedido de la pastelería mediante un puntapié poco dulce. Poco después cogió el diario de una de las personas tendidas en el suelo. Qué curioso: unos instantes antes, cuando pasó por allí con su recién destrozado coche la había visto de pie en la acera. En fin...

Desganado pasó una tras otra las hojas del periódico. Negros pensamientos iban oscureciendo su mente, conforme leía las líneas. Se hablaba de un maníaco del automóvil que había atropellado a un perro para luego darse a la fuga. Es que hay cada loco por la carretera... pensaba Rocky. Con enojo, dio la vuelta a la hoja y ante sus ojos se hizo la luz: era un anuncio.

Pero no uno cualquiera: en él se solicitaba a un piloto de pruebas que no tuviera miedo a nada, para encargarse de un pequeño trabajo. «Se pagará bien. Gastos de hospital y seguro de vida aparte». Si bien Rocky no entendía bien estas últimas palabras (¿qué peligro puede haber en conducir un coche?), era consciente que aprovechando esta oportunidad podría demostrar al escéptico mundo su indudable valía. Se iba a enterar ese pastelero...



Disponemos de treinta fases donde demostrar nuestra habilidad.



Si nos saltamos un semáforo en la posición stop, un gigantesco camión castigará nuestro error.

Leyó la dirección, introdujo el diario en una papelera con un portentoso tiro de tres puntos y comenzó a caminar...

El pequeño trabajo

Llegó a su destino y pudo ver una gran casa rodeada de chasis de coches abollados. Sin titubeos, se dirigió a la puerta de entrada y la atravesó. La habitación estaba decorada con numerosas láminas de coches y en una de sus paredes había una mesa. Tras ella, una voluminosa mujer le miraba desde la profundidad de sus gafas.

— ¿Y bien?

— Esto... venía por lo del trabajo. Creo que...

Su exposición, que había preparado durante el recorrido, se vio súbitamente interrumpida por un lamento. Era el lamento de una puerta al abrirse, pero fue seguida rápidamente por los alaridos de dolor de una figura informe que, acompañada por dos enfermeros, surgió del interior de la casona. Detrás del citado trío, venía un hombrecillo de prominente bigote y más prominente puro humeante. A él se dirigió la obesa señora.

— ¿Así que usted ha venido por el trabajo? Bien, he de decirle que tiene unos pequeños riesgos, pero...

Rocky dio la mano al enfermero, la mano que se había caído de la cosa que llevaban en la camilla. A continuación hizo lo propio (ahora con su propia mano) con el recién aparecido señor y se dispuso a escucharle.

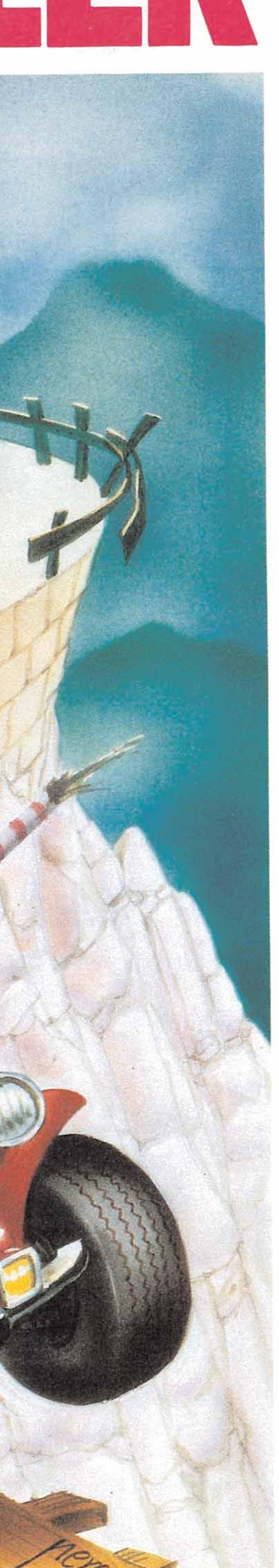
Su misión consistía en recorrer treinta circuitos y recoger las piezas de distintos prototipos automovilísticos que había en ellos distribuidos. Para ello contaría con un coche que, pese a estar equipado con los medios técnicos más avanzados, resultaba bastante difícil de manejar.

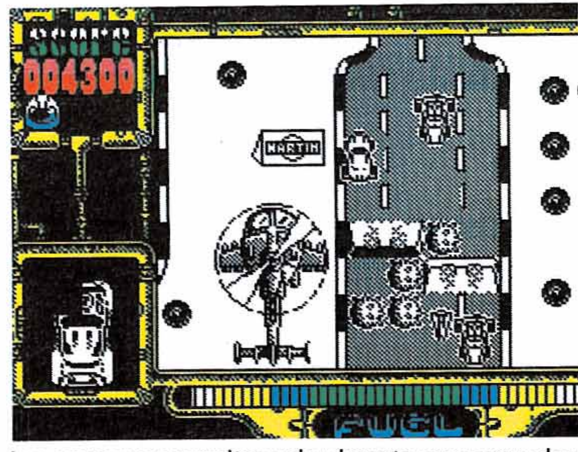
Rocky no comprendía la dificultad del trabajo y así se lo hizo saber a su interlocutor. Este frunció el ceño y le contestó:

— Bueno, últimamente hemos tenido problemillas con una organización llamada FUNESTA. Tememos que, quizá, hayan enviado a algún agente para evitar esta recogida; pero no te preocupes, contarás con una potentísima arma para dejarlos fuera de combate.

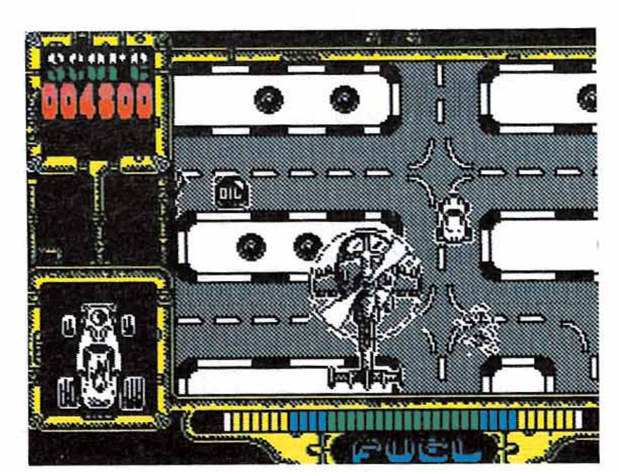
Ante esto, todas las dudas de Rocky se disiparon. Probable-

LER





Las rampas nos permiten volar durante unos segundos.



Los helicópteros disparan bombas contra nuestro vehículo.

mente, esa masa de carne y huesos que había visto en la entrada no tenía nada que ver con este trabajo. Sin pensárselo dos veces, firmó el contrato y subió al coche, ansioso por comenzar...

Enemigos

Al poco rato de arrancar, pudo ver el primer coche enemigo. Allí estaba, se desharía de él con la potente arma instalada en su coche y el resto de la misión sería coser y cantar. En ese momento, otro coche se unió al primero y después otro y un helicóptero y otro... La sonrisa de suficiencia de Rocky desapareció. Pero todavía tenía la poderosa arma: la sonrisa volvió a su rostro.

Sin pensárselo, apretó con decisión el botón señalado con el rótulo «arma potente». Ahora aparecería un poderoso láser o un exuberante misil que destruiría a sus perseguidores. La sonrisa desapareció definitivamente de su cara: sólo había surgido una pantalla de humo. Su próximo pensamiento fue dedicado de corazón al hombrecillo del puro...

Encontró tres tipos de enemigos:

— Bólidos perseguidores: tienen la misma velocidad que el trasto de Rocky. Su único objetivo es chocarse con nuestro automóvil y hacernos así perder la vida. Siguen rutas caprichosas, cambian de dirección o de carril en los momentos más innecesarios. Son los menos peligrosos y con el humo pueden quedar paralizados.

— Jeeps: son móviles que se comportan como los anteriores, pero con una desagradable peculiaridad: disparan misiles. Éstos siguen una ruta de forma que permanecen pegados a uno de los lados de la carretera. Se autodestruirán al cabo de un tiempo si no han encontrado su objetivo (tu coche). Atraviesan cualquier tipo de cosas. Para evitarlos cambia de carril y nunca permanezcas en el mismo jeep. Nunca dobles las curvas cuando tengas un coche o un misil cerca. El humo no para a los misiles y sí lo hace con los jeeps (que no dispararán entonces).

● La interrogación esconde en algunas ocasiones vehículos enemigos y en otras ventajosas ayudas.

● Nuesto objetivo es localizar en cada circuito las piezas que componen los nuevos prototipos.

— Helicópteros: aparecen en determinados tramos rectos. Disparan bombas hacia tu utilitario. No resultan difíciles, salvo que estén encima de ti: en este caso no puedes ver tu coche, con lo que puedes chocarte con la, apropiadamente colocada, mina. Tampoco podrás ver en este caso sus bombas. Procura mantener la distancia con los helicópteros, para ver sus bombas y tu coche. Aparecen en la parte de abajo de los tramos rectos, por lo que, si lo tomas desde arriba, te ahorrarás su presencia.

Circuitos

Éstos parecen más grandes de lo que en realidad son. Se debe a su peculiar construcción, digamos cíclica. No te asustes por lo que parece una cantidad enorme de tramos que recorrer.

Un detalle a tener en cuenta es el comportamiento del coche al chocar contra un lateral. Si esto ocurre, perderemos momentáneamente el control del mismo, con lo que seremos fácil presa de nuestros enemigos. Además, se pierde fuel. En el peor de los casos, puede que al rebotar lleguemos a otro lateral y salgamos despedidos fuera de la carretera, con lo que seremos destruidos o el fuel casi totalmente agotado. Dado que el manejo del coche es bastante dificultoso este factor es bastante importante.

En los circuitos hay tramos con diferentes características y algunos objetos, que procedo a enumerar:

— Rampas: nos permitirán volar durante unos momentos, normalmente sobre minas, para recoger los preciados interrogantes.

— Minas: objeto que aparece en todo juego de coches y, para el que no lo sepa, está para incordiar, pues si te chocas con ella pierdes una vida y la vergüenza (esto último es estrictamente cierto).

— Baches: perdemos el control del auto durante breves instantes. También te provocan una pérdida de fuel.

— Manchas de aceite: más grandes que los anteriores, pero con un cometido semejante. No provocan la pérdida de fuel, pero están sabiamente combinadas con minas en la mayoría de los casos.

— Semáforos: otro incordio más. Si lo intentamos pasar cuando pone «STOP», seremos aplastados por un camión contundentemente. El cambio de modo «STOP» a modo «GO» y al contrario, nos es avisado por una momentánea interferencia. Si no nos descuidamos, no son ningún quebradero de cabeza. Obvio es decir que los coches enemigos tienen privilegios de todo tipo y no les afecta nada de lo anterior.

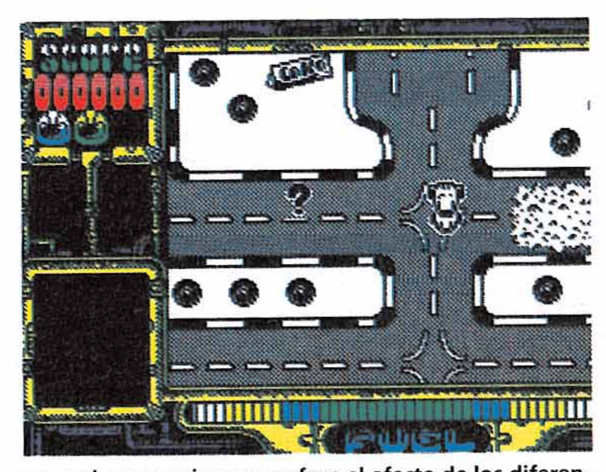
— Puentes: comunican distintas fases del circuito. Tras pasar por ellos, se desmoronan varias de sus partes y dejan de ser útiles. No te pares ni cambies de dirección en ellos. Si se derrumban a tu paso, no te preocupes: siempre hay un camino de vuelta.

— Caminos de cabra: provocan una velocidad irregular en nuestro coche, pero, desde luego, más lenta de lo habitual. Como es de esperar, la suspensión de nuestros rivales es maravillosa y sus velocidades no se verán afectadas en estos descuidados tramos.

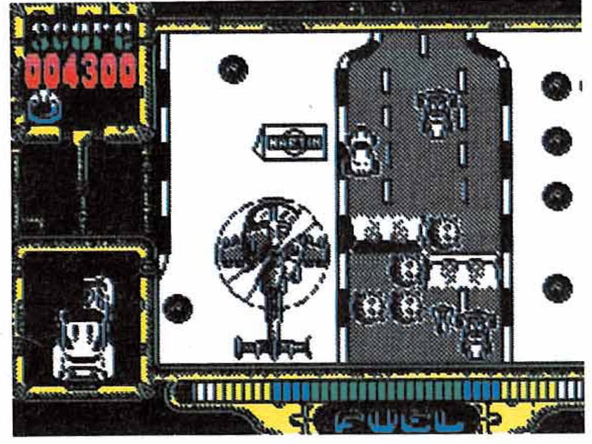
— Estrechamientos: para atravesarlos, hemos de pasar por unas rampas laterales que colocan a nuestro coche sobre dos ruedas. Son altamente peligrosos: al pasar por ellos estamos en una situación muy comprometida: no podremos esquivar los misiles ni los coches que deseen perseguirnos. Suele haber en ellos un interrogante, por lo que es necesario atravesarlos.

— Latas de «oil»: reponen nuestro fuel a tope (sí, ya sé que pone «oil» pero es para despistar).

— Interrogantes: nuestro objetivo. Al pasar por ellos descubriremos su interior, que puede ser un coche enemigo, una lata de «oil» o, albricias, una pieza de coche. Una vez recogidas las seis piezas de que consta un coche, pasaremos al siguiente circuito. ▶



Los coches enemigos no sufren el efecto de los diferentes obstáculos.



Para enfrentarse con tus enemigos dispones del humo que suelta tu tubo de escape.

Para obtener vidas infinitas, en cualquiera de las versiones, pulsar simultáneamente en el menú, las teclas que componen la palabra HELP.

ROCK'N ROLLER

Los circuitos son siempre iguales: las latas y los interrogantes no cambian de sitio (aunque sí lo hagan sus contenidos); los helicópteros aparecen siempre en los mismos tramos, y siempre hay el mismo número de coches enemigos.

Algunos consejos prácticos

— Recoge todos los interrogantes que encuentres. Procura encontrar el mejor camino en cada circuito para que no tengas que pasar varias veces por zonas peligrosas.

— Siempre que veas rampas, sáltalas pues te dan acceso a interrogantes. Hazlo cuanto antes y si al principio del circuito puedes escoger un camino con rampa, no dudes en tomarlo.

— Al coger los interrogantes que tienen piezas de coche o los que no tiene nada, deberás esperar un cierto tiempo hasta que desaparezca de la pantalla, para poder coger otro: no te precipites, por tanto, al saltar una rampa o pasar por un estrechamiento, o lo tendrás que hacer dos veces.

— No dudes en soltar humo sobre tus perseguidores. Aunque gasta un poco de fuel, siempre hay de sobra para completar el nivel. No se te ocurra doblar una curva si te sigue un coche.

— Si el coche viene de frente, date la vuelta y rocíale humo. Una vez empiece a dar vueltas, podrás pasar sobre él sin peligro de colisión.

● Los enemigos se dividen en tres grupos: bólidos perseguidores, jeeps y helicópteros.

— En los caminos de cabra, dispara más humo todavía. Procura en ellos ir por uno de los lados y no por el centro, para poder esquivar algún misil que venga por el otro carril: si viene por el tuyo eres Rocky Driver muerto.

— No dudes en soltar humo en cualquier situación comprometida. En algunos casos en que pierdes el control por chocar con la acera, te podrás salvar sin saber cómo. Cuando sueltes mucho humo y no se vea tu propio coche, no te olvides de que sólo estás muerto si todo se queda parado. Mantén la cabeza fria y procura salir del barullo.

En algunos circuitos...

— Circuito 3: salta por la rampa y luego tuerce a la derecha. Sigue por este camino y recoge todos los interrogantes. Es el camino más fácil.

— Circuito 4: nada más empezar date la vuelta y ve a por el interrogante que hay en ese culo-de-saco. El resto lo dejo a tu imaginación.

— Circuito 6: salta la rampa y luego la otra que verás más arriba. El resto de los interrogantes estarán cerca y sin enemigos.

— Circuito 7: es un círculo cerrado, comienza tu camino hacia la izquierda y recoge todo lo que encuentres: te ahorrarás bastante camino.

— Circuito 8: nada más empezar vete a mano derecha y encontrarás un interrogante en un culo-de-saco. Sigue tu camino.

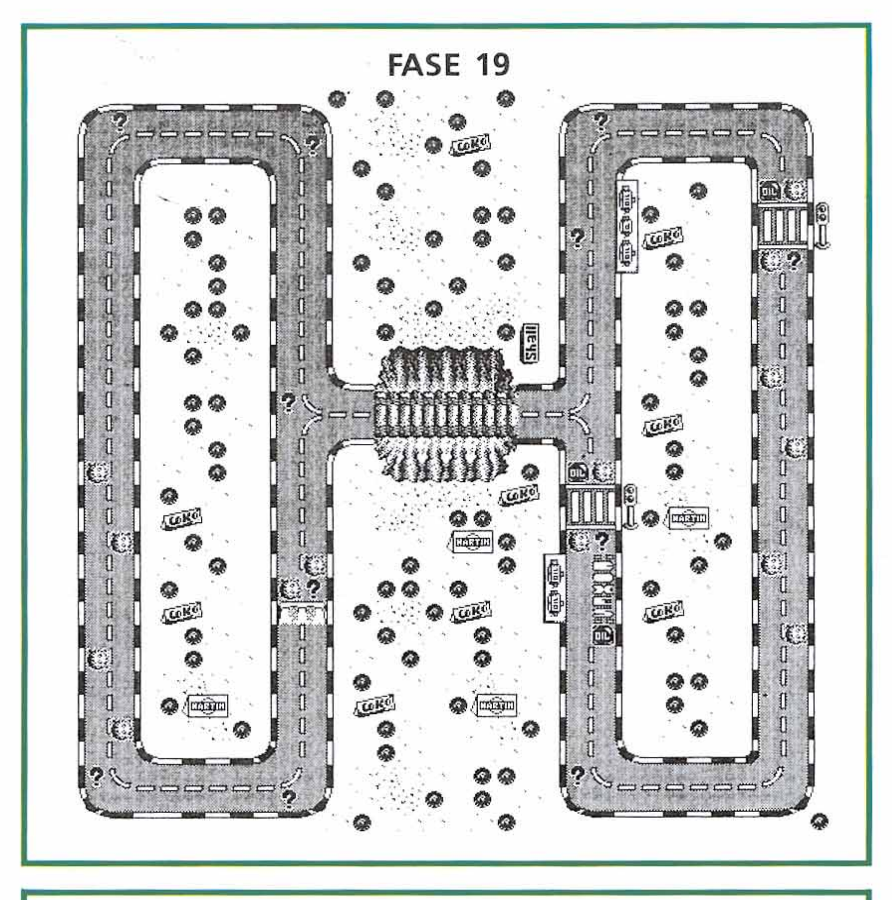
— Circuito 10: baja desde la salida y vete hacia la derecha y luego arriba. He aquí un interrogante. Vuelve por donde has venido y hacia la izquierda. Una vez aquí sube y encontrarás tres caminos, que debes recorrer de uno en uno y volviendo al cruce.

— Circuito 13: es cerrado. Vete hacia la derecha.

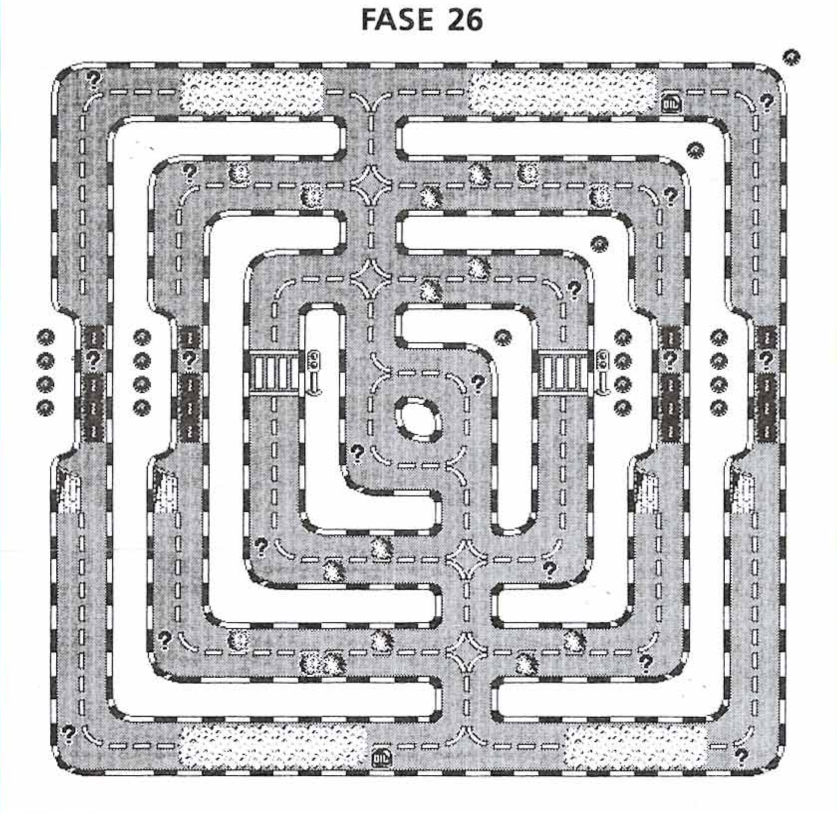
— Circuito 15: vigila el fuel. No hay enemigos y vete hacia abajo. Aquí están todos los interrogantes.

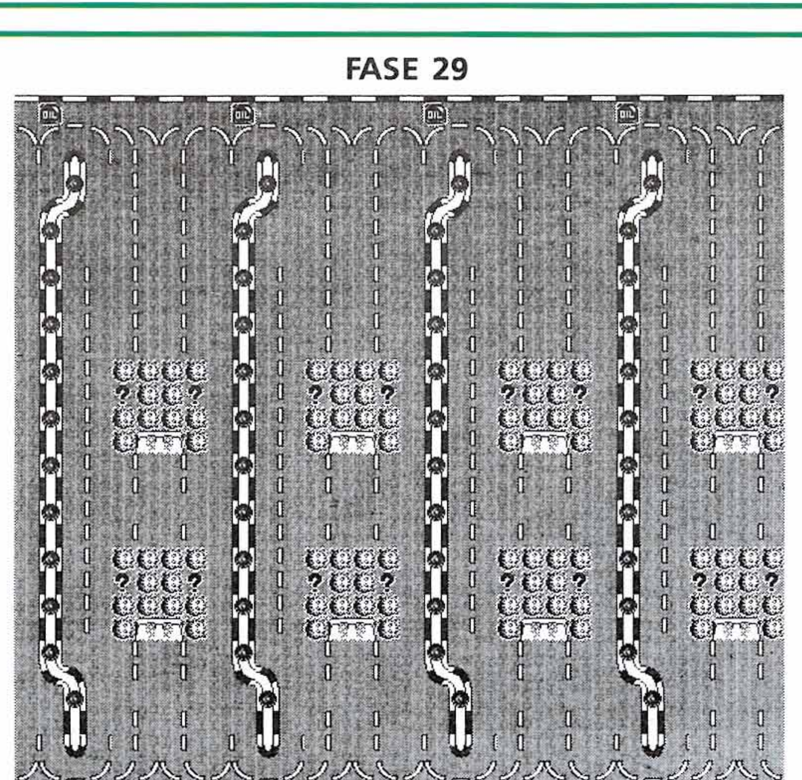
A partir de ahora la cosa se complica, pero si sigues los consejos generales y un método correcto de exploración, podrás ir consiguiendo tu objetivo. El fuel pasa a ser una preocupación constante. En algunos circuitos hay interrogantes totalmente rodeados por minas y, aparentemente, inalcanzables. Para hacerte con ellos usa las rampas cercanas y dirige con decisión tu coche, ya en el aire, hacia tu objetivo. Tu salto máximo es el equivalente a tres minas, no lo olvides.

Mención aparte merece el circuito 29. Dicho recorrido tiene la peculiaridad de dividirse. Me explico: hay dos zonas diferenciadas. Si pasas de una a otra, aparentemente no podrás volver a la primera, pues son tramos anchos y en ellos tu coche no se tuerce más que hacia los caminos. Pero, como no puedes ver donde ser derivan éstos, lo m ás probable es que, al moverte hacia el lado, te des con el borde y pierdas el control. La solución está en seguir las líneas marcadas en la carretera. Cuando se curve podrás hacer lo propio y volver a la zona inicial.



● Las latas y los interrogantes no cambian de posición en cada partida, aunque si se modifican sus contenidos.





Pese a todos estos consejos, seguramente perderás numerosas vidas y recibirás una y otra vez el alentador mensaje que aparece al final de cada partida: «evidentemente, esto no es lo tuyo». No te desanimes e inténtalo otra vez. Con la práctica conseguirás tu objetivo.

Accidentado final

Rocky lo había conseguido. Había dejado perplejo al hombrecillo. No sólo había recogido todos los nuevos modelos de los treinta circuitos, sino que no había destrozado ni un solo coche. Era un conductor fantástico. Los pobres agentes de FUNESTA volvían a su base con el rabo entre las piernas y con la cabeza entre las manos, tal era su mareo.

Pero lo que de verdad alegró a Rocky fue la repentina confianza que le dio el hombrecillo.

—Ya veo que eres un excepcional conductor. ¿Qué tal si coges mi nuevo Ferrari y lo aparcas? Ya sabes... no me gustaría hacerle algún rasguño que lo afeara —y, diciendo esto, le arrojó las llaves.

—Encantado, señor —respondió Rocky.

Tras esto se dirigió al coche y se introdujo en él... ■

Fernando Herrera González

Tele Juegos

Haz tu pedido llamando:

(91) 532 00 85

(4 LINEAS)

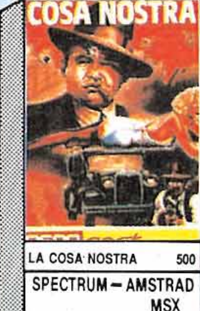
VENTA POR CORREO

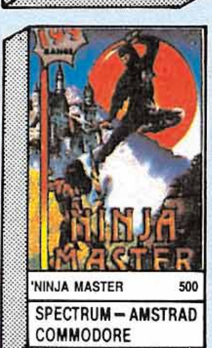
A TODA ESPAÑA

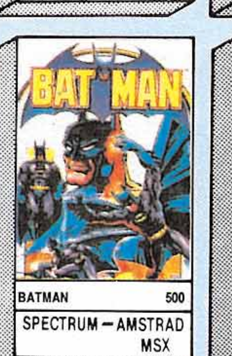
GRATIS
Durante el mes de DICIEMBRE todos los pedidos llevarán un divertido regalo sorpresa para tí

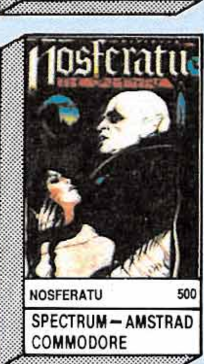
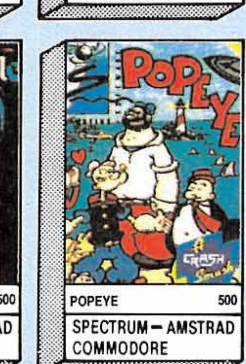
LAS CINTAS DE ESTE ANUNCIO SIRVEN PARA LOS SIGUIENTES MODELOS DE ORDENADOR:

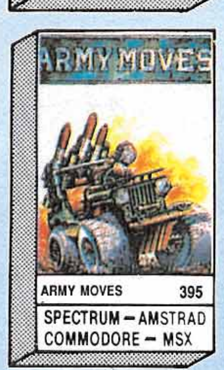
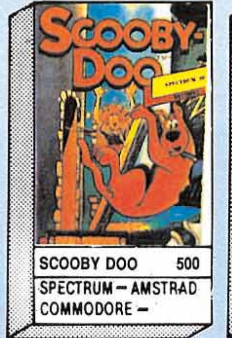
SPECTRUM	AMSTRAD	COMMODORE	MSX
(48K, 128K, Plus +, +2 y +3)	(CPCS: 464, 664, 472 y 6128)	(64K y 128K)	(Cualquier marca de 64K ó más)

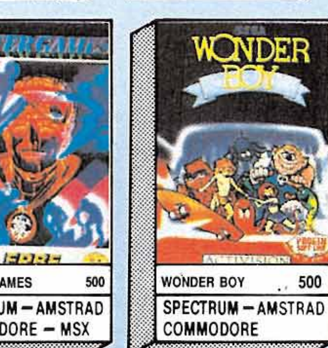
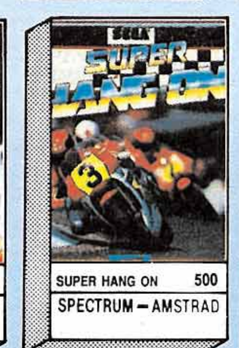
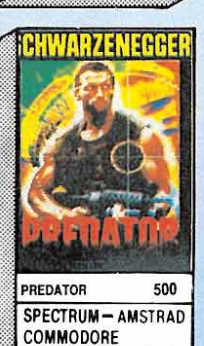



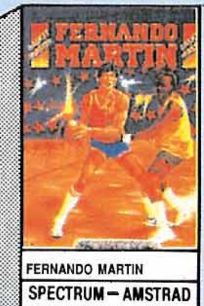


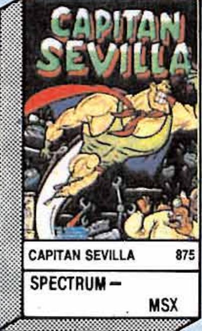




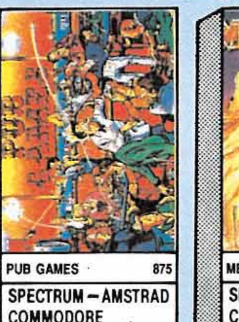
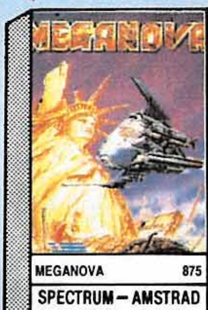





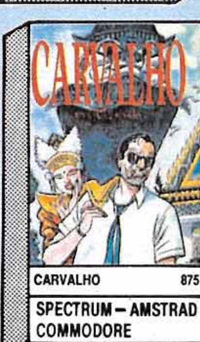


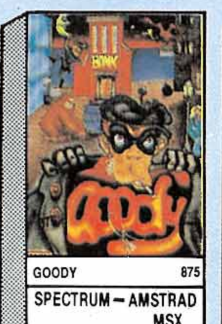



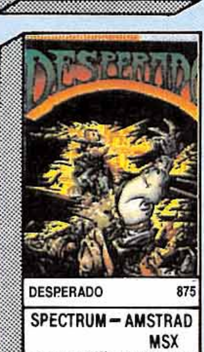




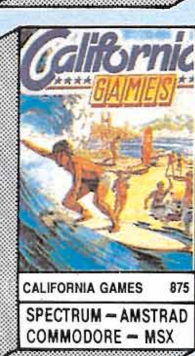
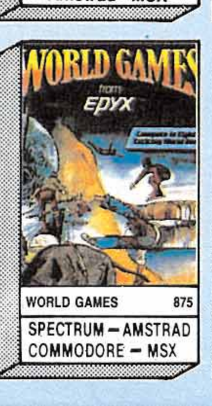





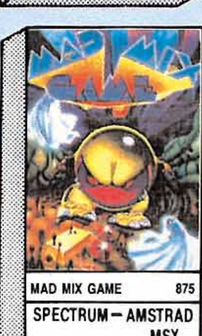



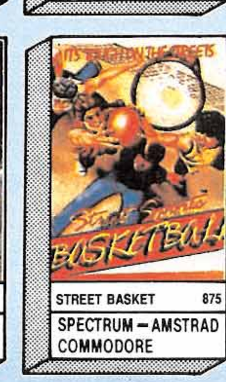






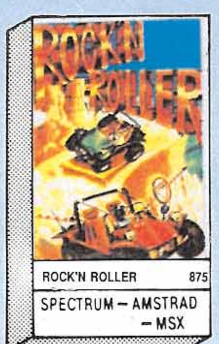



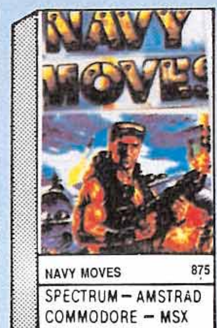


ENDURO RACER	500	SPECTRUM – AMSTRAD
ALIENS	500	SPECTRUM – COMMODORE
RAMPAGE	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
INTERNA. KARATE +	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
1942	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
SPY HUNTER	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
RAMBO	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
GAUNTLET	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
ARKANOID	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
LIVINGSTON SUPON.	500	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
KUNGFU MASTER	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
LA COSA NOSTRA	500	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
LAST MISION	500	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
NINJA MASTER	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
BATMAN	500	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
MISION IMPOSIBLE	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
NOSFERATU	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
POPEYE	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
MOON CRESTA	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
STRIKE F COBRA	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
ARMY MOVES	395	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
SCOOBY DOO	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –
POLE POSITION	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
GOLPE EN P.CHINA	500	SPECTRUM – COMMODORE
WINTER GAMES	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
WONDER BOY	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
SUPER HANG ON	500	SPECTRUM – AMSTRAD
PREDATOR	500	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
KARNOV	875	SPECTRUM – AMSTRAD
MORTADELO	875	SPECTRUM – AMSTRAD
LA PANTERA ROSA	875	SPECTRUM – AMSTRAD
FERNANDO MARTIN	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
TURBO GIRL	395	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
HUNDRA	875	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
GARFIELD	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
CAPITAN SEVILLA	875	SPECTRUM – MSX
PUB GAMES	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
MEGANOVA	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
BUGGY BOY	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
CARVALHO	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
IKARI WARRIORS	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
ABADIA DEL CRIMEN	875	Spectrum 128 K Amstrad MSX
GOODY	875	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
TETRIS	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
TANK	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
DESPERADO	875	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
PLATOON	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
RASTAN	875	SPECTRUM – COMMODORE
MATCH DAY 2	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
INDIANA JONES	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
CALIFORNIA GAMES	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
WORLD GAMES	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX
COMBAT SCHOOL	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
GRYZOR	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
ROLLING THUNDER	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
ARKANOID 2	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
RENEGADE 2	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE
MAD MIX GAME	875	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
BLACKBEARD	875	SPECTRUM – AMSTRAD MSX
STREET BASKET	875	SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE

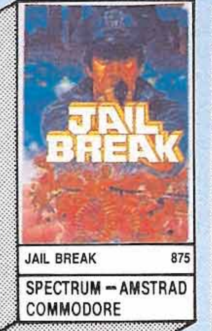

SILENT SHADOWS 875 — SPECTRUM – AMSTRAD MSX


WELLS & FARGO 875 — SPECTRUM – AMSTRAD – MSX

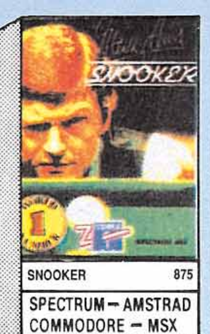

ROCK'N ROLLER 875 — SPECTRUM – AMSTRAD – MSX


NAVY MOVES 875 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX


NEMESIS 875 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE


JAIL BREAK 875 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE


JACKAL 875 — SPECTRUM – AMSTRAD

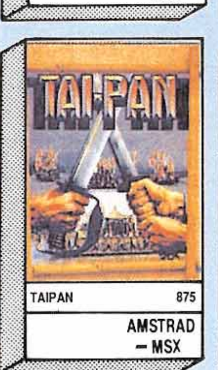

SNOOKER 875 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX

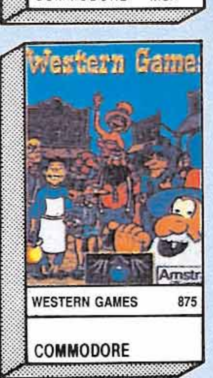

ABRACADABRA 875 — SPECTRUM – AMSTRAD

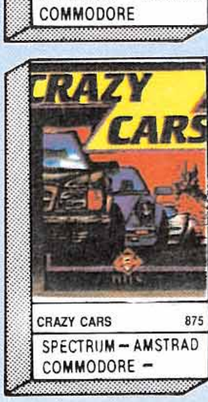

THOR 875 — SPECTRUM – – MSX


GAME OVER 395 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX

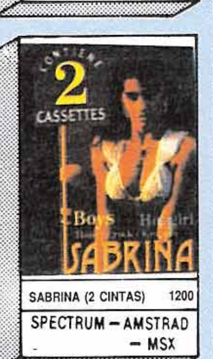

SALAMANDER (CINTA) 875 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –


TAIPAN 875 — AMSTRAD – MSX


WESTERN GAMES 875 — COMMODORE


CRAZY CARS 875 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –

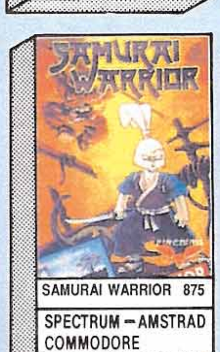

LO MEJOR DE DINAMIC 1200 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX


SABRINA (2 CINTAS) 1200 — SPECTRUM – AMSTRAD – MSX


EXITOS PROEIN 2 1450 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –


LAST NINJA 2 1400 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –


ORO, PLATA Y BRONCE 1950 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –


SAMURAI WARRIOR 875 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE


STREET FIGHTER 875 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE

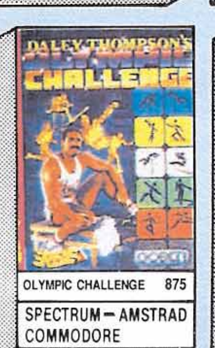

SOL NEGRO 875 — SPECTRUM – AMSTRAD MSX


TYPHOON 875 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE


DARK SIDE 875 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE

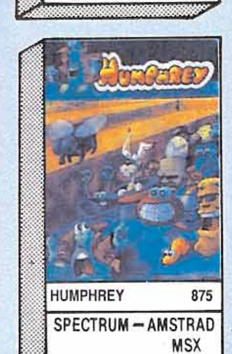

RACE AGAINST TIME 875 — SPECTRUM – AMSTRAD

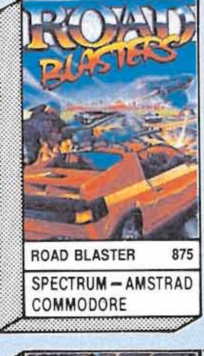

MEGACHESS 875 — SPECTRUM – AMSTRAD – MSX


OLYMPIC CHALLENGE 875 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE


ARTIC FOX 875 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE


WINTER EDITION 875 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX

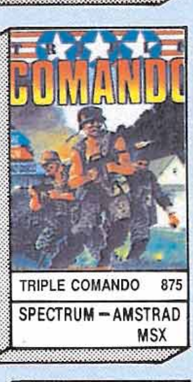

HUMPHREY 875 — SPECTRUM – AMSTRAD MSX


ROAD BLASTER 875 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE


GUERRILLA WAR 875 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE


OVERLANDER 875 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE


1943 875 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE

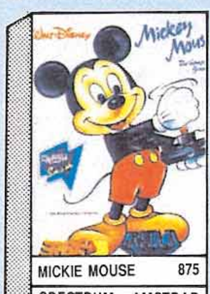

TRIPLE COMANDO 875 — SPECTRUM – AMSTRAD MSX


RAMBO-3 875 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE


BARBARIAN-2 875 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE


VINDICATOR 875 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE


ALT. WORLD GAMES 875 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE

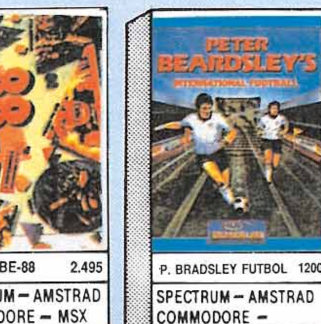


MICKIE MOUSE 875 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE


MARAUDER 875 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE


ASPAR-GP-MASTER 875 — SPECTRUM – AMSTRAD MSX


19 1200 — SPECTRUM – COMMODORE –

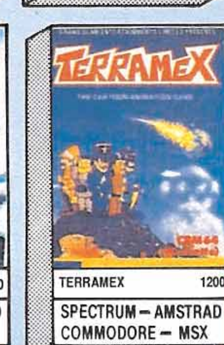

PACK-ERBE-88 2.495 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX

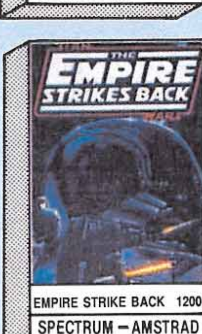

P. BRADSLEY FUTBOL 1200 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE –


SIX PAK 3 1200 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE


PROHIBITION 1200 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE

HUNT.F.RED OCTOBER 1200 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX


TERRAMEX 1200 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX


EMPIRE STRIKE BACK 1200 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE


OUT RUN 1200 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE


COLOSUS 4 1200 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX


BUTRAGUEÑO FUTBOL 1200 — SPECTRUM – AMSTRAD MSX


HIT PAK 1200 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE


ATROG 1200 — SPECTRUM – AMSTRAD

THE LAST NINJA 1200 — COMMODORE


BUBBLE BOBBLE 1500 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE

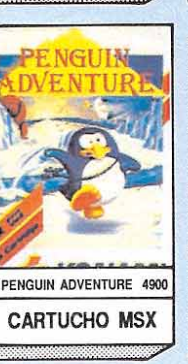

FLYING SHARK 1500 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE


TRIVIAL PURSUIT 3500 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE


NEMESIS 4500 — CARTUCHO MSX


NEMESIS 2 4900 — CARTUCHO MSX

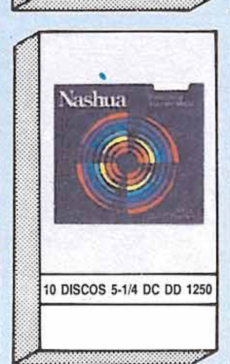

SALAMANDER 4900 — CARTUCHO MSX


PENGUIN ADVENTURE 4900 — CARTUCHO MSX


F-1 SPIRIT 4900 — CARTUCHO MSX

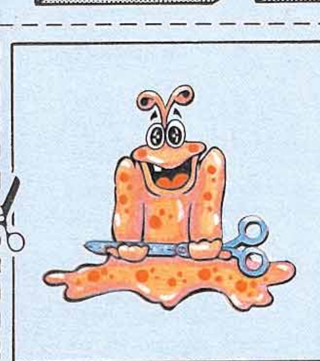

JOYSTICK ZERO-ZERO 1900 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX

PISTOLA GUNSTICK 7.000 — SPECTRUM – AMSTRAD COMMODORE – MSX


10 DISCOS 5-1/4 DC DD 1250


10 DISCOS 3" CF-2 4950 — SPECTRUM – AMSTRAD

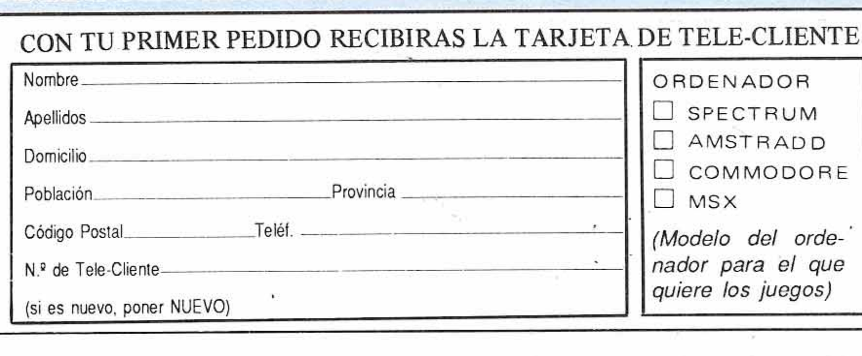

10 DISCOS 3,5" DCDD 3500



RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON (O COPIA) A:

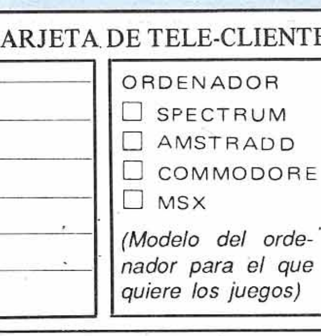
TELEJUEGOS
A P. DE CORREOS 23132
MADRID

FORMA DE PAGO: Contrareembolso.
deseo recibir contrareembolso (pagando al recibir el paquete), los juegos indicados en este cupón.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO.



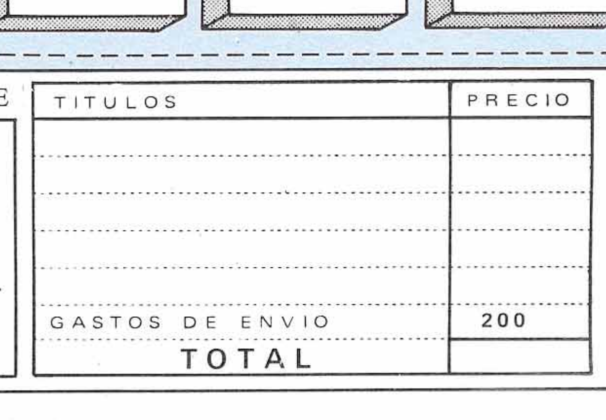
CON TU PRIMER PEDIDO RECIBIRAS LA TARJETA DE TELE-CLIENTE

Nombre ____________________
Apellidos ____________________
Domicilio ____________________
Población __________ Provincia __________
Código Postal __________ Teléf. __________
N.º de Tele-Cliente ____________________
(si es nuevo, poner NUEVO)



ORDENADOR
☐ SPECTRUM
☐ AMSTRADD
☐ COMMODORE
☐ MSX

(Modelo del ordenador para el que quiere los juegos)



TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	200
TOTAL	



ABRIL

LUNA	MARTE	MERCURIO	JUPITER	VENUS	SATURNO	SOL
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

MAYO

LUNA	MARTE	MERCURIO	JUPITER	VENUS	SATURNO	SOL
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

JUNIO

LUNA	MARTE	MERCURIO	JUPITER	VENUS	SATURNO	SOL
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

JULIO

LUNA	MARTE	MERCURIO	JUPITER	VENUS	SATURNO	SOL
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

AGOSTO

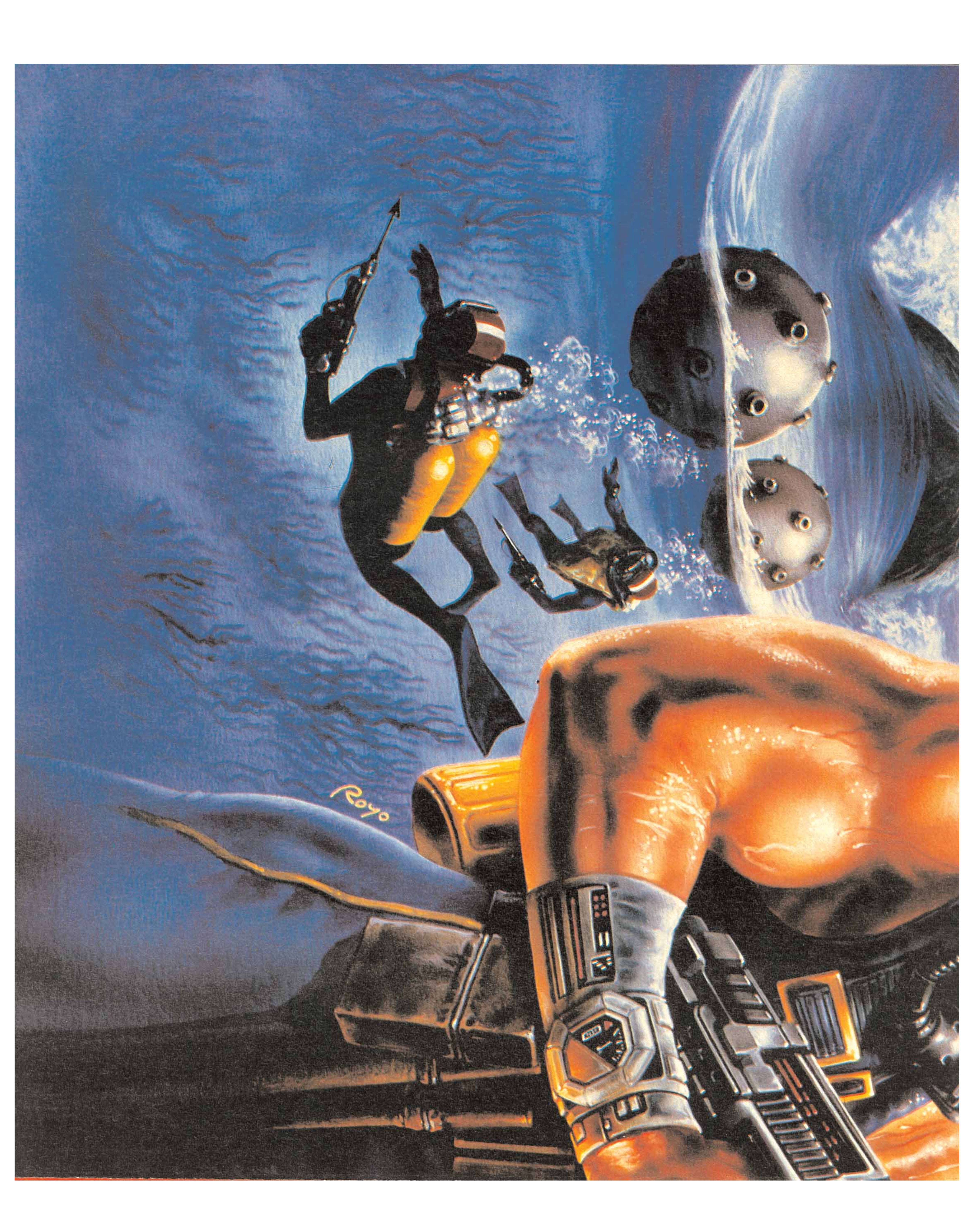
LUNA	MARTE	MERCURIO	JUPITER	VENUS	SATURNO	SOL
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

SEPTIEMBRE

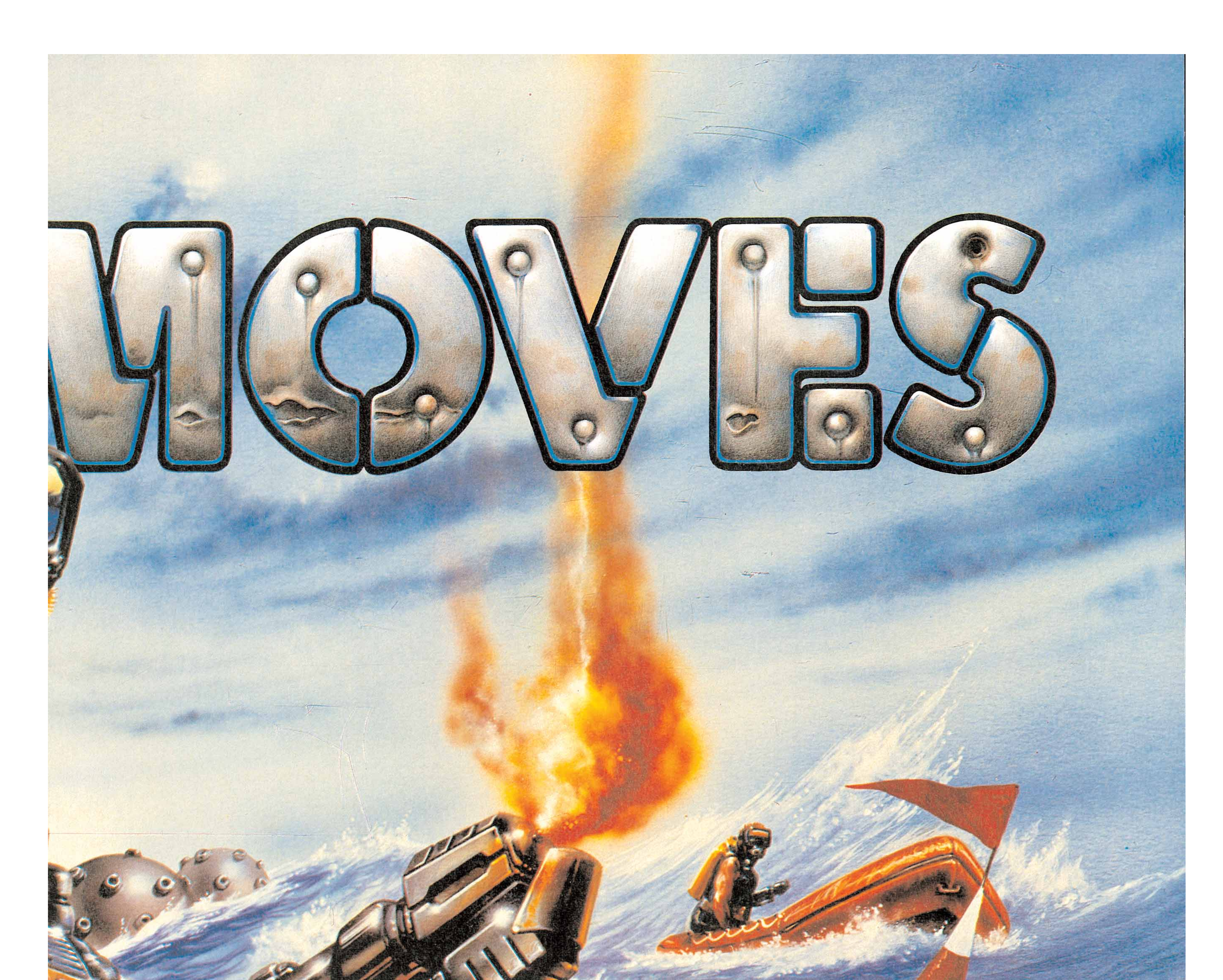
LUNA	MARTE	MERCURIO	JUPITER	VENUS	SATURNO	SOL
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

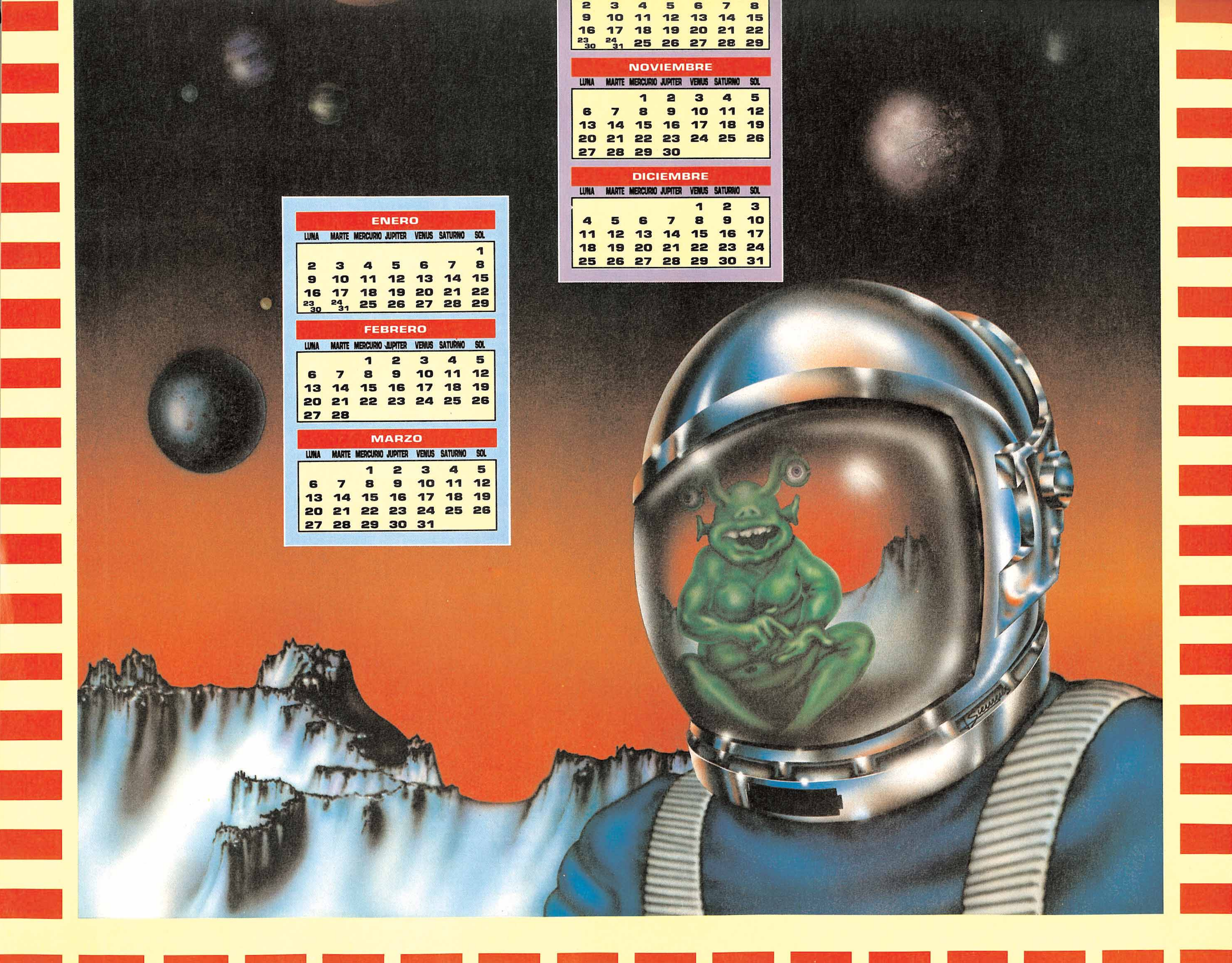
OCTUBRE


DINAMIC
LIDER EN VIDEO-JUEGOS


Royo


NAVY


MOVES



2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

NOVIEMBRE

LUNA	MARTE	MERCURIO	JUPITER	VENUS	SATURNO	SOL
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

DICIEMBRE

LUNA	MARTE	MERCURIO	JUPITER	VENUS	SATURNO	SOL
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

ENERO

LUNA	MARTE	MERCURIO	JUPITER	VENUS	SATURNO	SOL
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

FEBRERO

LUNA	MARTE	MERCURIO	JUPITER	VENUS	SATURNO	SOL
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28					

MARZO

LUNA	MARTE	MERCURIO	JUPITER	VENUS	SATURNO	SOL
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

LOS MEJORES VIDEO-JU

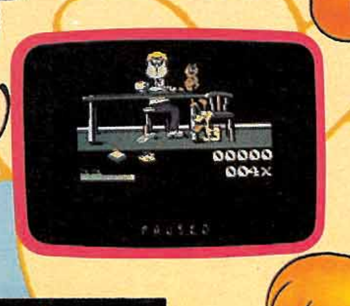




"BIG, FAT, HAIRY DEAL"

JIM DAVIS

DESPIERTA A GARFIELD Y ALIMENTALE. SOLO ASI CONSEGUIRAS SALVAR A ARLENE, SU NOVIA. ¡AYUDALE! EL ES DEMASIADO VAGO PARA HACERLO SOLO.



MAGIC BYTES

COMMODORE, SPECTRUM, AMSTRAD. 875 Pts.
SPECTRUM + 3, AMSTRAD DISCO. 1.750 Pts. ATARI ST, AMIGA. 2.500 Pts.

COLECCION

DAN DARE I + II

LA VENGANZA DE MEKON — PILOTO DEL FUTURO

"SOLO TU, DAN, PUEDES SALVAR LA TIERRA". LO QUE EMPEZO SIENDO UNA MISION SENCILLA, SE HA COMPLICADO. LOS MEKON HAN PERFECCIONADO SU ARMAMENTO Y AHORA PARECEN INDESTRUCTIBLES. EL DESTRUIR SU NAVE NODRIZA SE HA CONVERTIDO EN UN ASUNTO CONTRA RELOJ. NO HAY TIEMPO QUE PERDER SUMERGETE EN EL MUNDO DE AVENTURAS Y EMOCIONES DE DAN DARE. CON ESTA ESTUPENDA OFERTA TE OFRECEMOS LA POSIBILIDAD DE VIVIR CON TU PERSONAJE FAVORITO TODAS LAS AVENTURAS. Y EN UN SOLO PACK.

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE. 875 Pts. AMSTRAD DISCO. 1.750 Pts.




Rellena y envía este cupón y solicita posters, catálogo e información periódica de nuestras novedades.

NOMBRE ....
PRIMER APELLIDO ....
SEGUNDO APELLIDO ....
DOMICILIO ....
LOCALIDAD .... PROVINCIA ....
CODIGO POSTAL .... TELEFONO ....
FECHA DE NACIMIENTO ..... / ..... / ..... PROFESION ....

ORDENADOR: (Pon una cruz en la casilla correspondiente a tu ordenador)   MM-10/

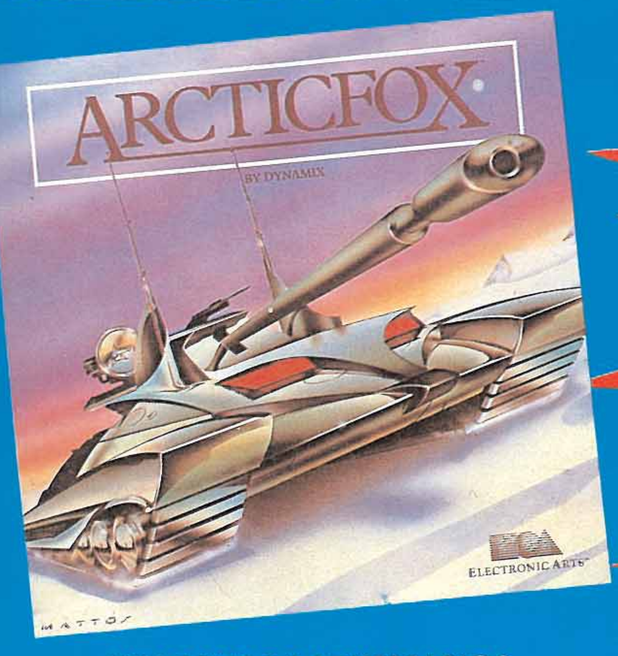
SPECTRUM CASSETTE ☐	AMSTRAD CASSETTE ☐	COMMODORE 64/128 CASSETTE
SPECTRUM DISCO ☐	AMSTRAD CPC DISCO ☐	COMMODORE 64/128 DISCO
MSX/MSX 2 CASSETTE ☐	COMMODORE AMIGA ☐	AMSTRAD PCW ☐
MSX/MSX 2 DISCO ☐	ATARI ST ☐	
PC (OTRAS MARCAS) ☐	AMSTRAD PC ☐	

AÑO DE ADQUISICION DEL ORDENADOR: ....



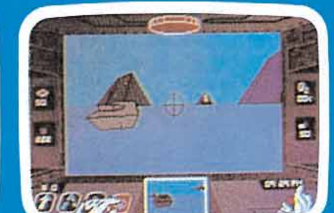
C./FRANCISCO REMIRO, 5. 28028 MADRID
Tels. (91) 246 38 02 / 411 41 77 / 411 28 11

EGOS DE CINE Y FICCION



MILLONES DE ADVERSARIOS
TE ACOSAN.
HACE MUCHO FRIO.
ESTAS EN EL ARTICO.
SIN EMBARGO, TU TIENES ALGO
QUE LOS DEMAS NO TIENEN:
ARTICFOX. EL TANQUE DEL FUTURO.
EL ARMA MAS SOFISTICADA Y POTENTE
DE CUANTAS SE HAN CONSTRUIDO.

AMSTRAD, SPECTRUM, COMMODORE 64, AMSTRAD DISCO.



TRES HOMBRES CON UNA MISMA MISION:
LA DESTRUCCION DE UN MORTAL SISTEMA
DE DEFENSA. ES UNA MISION SUICIDA.
ES UN AUTENTICO INFIERNO.
SOLO HAY TRES HOMBRES QUE PUEDAN
LOGRARLO. TU ERES UNO DE LOS ELEGIDOS.

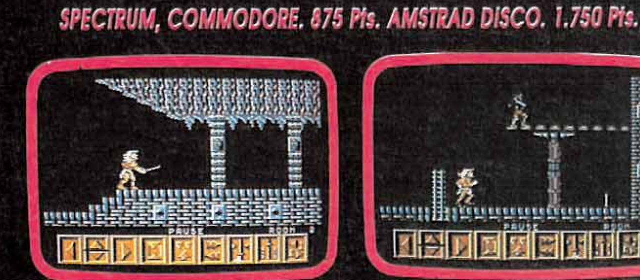
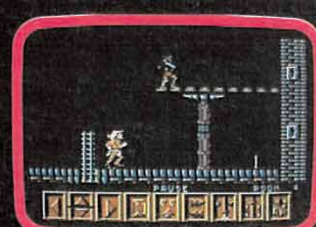
MSX, AMSTRAD, SPECTRUM, AMSTRAD DISCO.

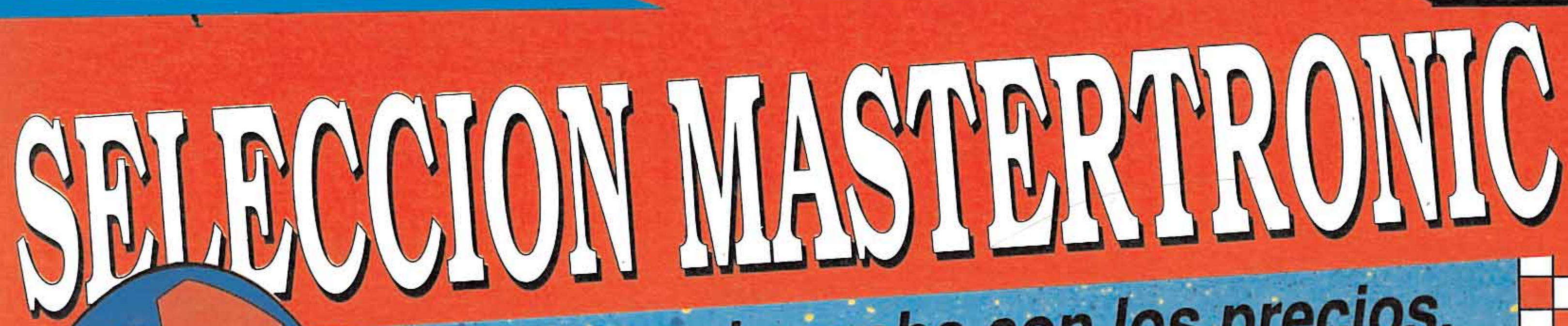




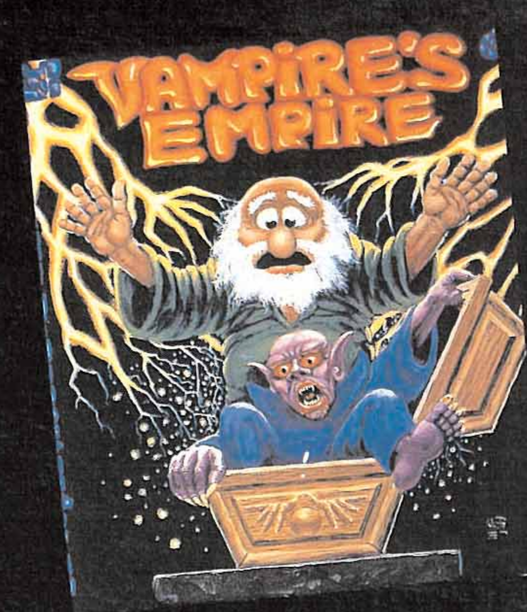

EXPLORA CON BARBARIAN EL HOSTIL MUNDO
MEDIEVAL CON EL SISTEMA DE MOVIMIENTO
DIRECCIONAL DE ICONOS QUE DOTA AL
JUEGO DE GRAN ADICTIVIDAD.
BARBARIAN ES UNA ENCONADA LUCHA ENTRE
EL SER HUMANO Y EL ANCESTRAL DRAGON.

SPECTRUM, COMMODORE. 875 Pts. AMSTRAD DISCO. 1.750 Pts.

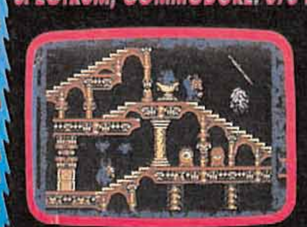






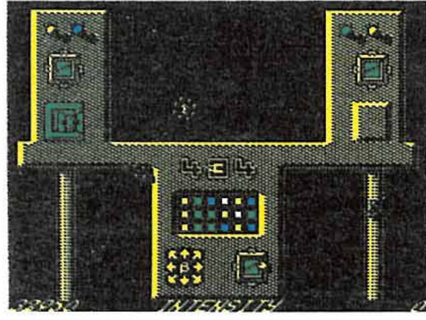
LOS VAMPIROS SON SERES QUE
NO SE CORTAN NI UN PELIN
CUANDO TIENEN HAMBRE.
NO ATIENDEN NI A MODALES NI
A MANERAS. A VECES, NI AL AJO.
POR ESO, ¡VIGILA LA NOCHE,
VIGILA TUS ARTERIAS!
¡ELLOS ESTAN AHI!

SPECTRUM, COMMODORE. 875 Pts. ATARI ST, AMIGA. 2.500

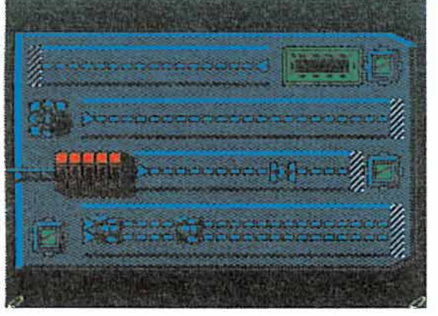



La última y esperada obra de Steve Turner ha llegado por fin a nuestras pantallas y creemos que no defraudará a nadie. Continuando con la línea de otras odiseas espaciales como Uridium, esta nueva producción mantiene la extraordinaria perfección técnica de sus movimientos con un argumento sencillo pero original y divertido, que introduce al jugador en una prueba de habilidad notablemente diferente a los clásicos masacradores de marcianos.

Seguramente más de uno no perdonará a este juego que, tratándose de un programa desarrollado entre escenarios espaciales, carezca de la posibilidad de disparar contra nuestros enemigos, elemento imprescindible en otros arcades de acción. Pero Intensity no ha sido diseñado para perpetuar esos clásicos programas de intenso combate espacial, sino que nos introduce en una misión que, aunque no excesivamente original en el planteamiento, ha sido tratada desde una perspectiva tan novedosa que hace prácticamente imposible toda comparación entre este programa y otros títulos presentes en el mercado. Aunque todos sabemos que sobre gustos no hay nada escrito, es justo reconocer que analizando este programa con frialdad llegamos a la conclusión de que no hay nada que se le pueda reprochar, recibiendo en cambio un fascinante reto a nuestra habilidad que puede depararnos largas horas de diversión.



Es imposible visitar dos veces la misma pantalla, ya que dentro de una cadena no se puede retroceder.



Una vez sobrepasado el segmento cincuenta no podremos construir nuevos skimmers.

El desarrollo del programa es más o menos como sigue. Nuestro objetivo es rescatar a los colonos que habitan una estación espacial atacada por hordas alienígenas mutantes. Existen cinco plataformas de escape, de forma que nuestra misión consiste en trasladar a los colonos a cualquiera de ellas, sabiendo que cada plataforma se encuentra al final de una cadena de dieciséis pantallas de las que, evidentemente, comenzamos siempre en la primera.

Las cadenas se denominan utilizando las cinco primeras letras del alfabeto griego, desde alfa hasta épsilon. El juego comienza siempre en la cadena gamma pantalla uno, situada en la zona central izquierda de la estación, pues la cadena alfa es la situada más al norte y al épsilon la situada al sur. Dado que nuestro objetivo es alcanzar cualquiera de las cinco plataformas situadas a la derecha, deberemos recorrer diversas pantallas en las que ir rescatando colonos a medida que avanzamos. Para abandonar la pantalla en curso es necesario recoger un determinado número de colonos, número que determinará la dirección en la que avanzaremos, tal como explicaremos más adelante. Una vez recogidos dichos colonos podremos acceder al transportador de la pantalla en curso para dirigirnos a otra que nos acerque a cualquiera de las cinco plataformas finales.

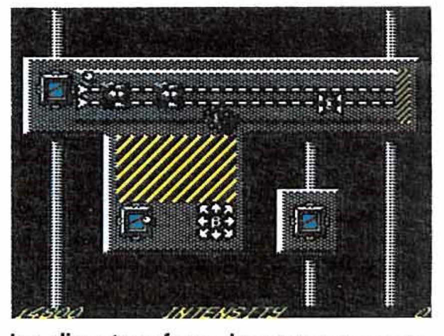
Los vehículos

Dos son los elementos principales del programa, la cápsula (drone) y el rastreador (skimmer), y ambos se encuentran directa o indirectamente bajo nuestro control. El jugador maneja el skimmer manipulando las cuatro teclas de movimiento a él asignadas, mientras que la tecla de fuego sirve para manipular la cápsula por control remoto, ya que dicho vehículo, que permanece inmóvil la mayor parte del tiempo, se dirigirá automáticamente al lugar en el que se encontraba el rastreador en el momento de pulsar fuego. Para ello el punto deseado para llamar al drone ha de ser cuidadosamente escogido teniendo en cuenta que la cápsula se dirigirá en línea recta desde su posición actual hasta el punto en el que ha sido invocada. El lugar escogido ha de ser una zona limpia, sin obstáculos intermedios, ya que en caso contrario el drone se negará a abandonar su posición o bien puede resultar destruido al chocar con un obstáculo. No intentes aterrizar demasiado cerca de paredes o muros, pues pueden provocar la destrucción del rastreador.

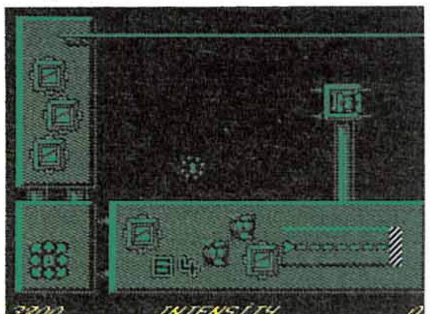
● Nuestro objetivo es liberar a los colonos de una estación espacial atacada por hordas alienígena.

El rastreador ha sido diseñado de manera que posee unas cuchillas giratorias rotando sobre su superficie, las cuales le resultarán muy útiles a la hora de destruir, por simple contacto, a ciertas categorías de aliens. Hay tres tipos de skimmers denominados (cómo no) alfa, beta y gamma, que se diferencian básicamente en la velocidad máxima que pueden alcanzar, la altura a la que sobrevuelan las plataformas, su precio y el tiempo necesario para su construcción.

Resumiendo, los skimmers de la clase alfa son indudablemente los mejores, pues combinan una mayor velocidad con la posibilidad de esquivar los obstáculos más altos gráficas a la gran al-



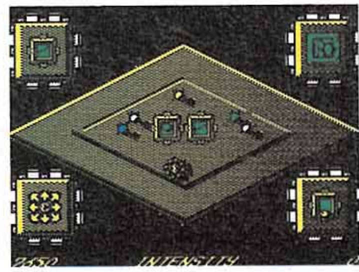
Los aliens transformados en esporas a medida que avanza el juego necesitan menos tiempo para aterrizar.



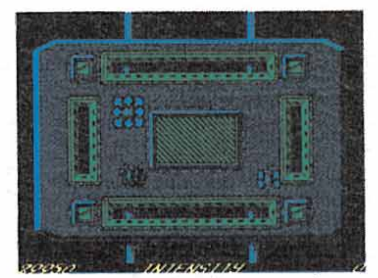
Las características más importantes de los aliens es su capacidad para cambiar de forma.

INTENSITY

Rescate en el espacio



Si no disponemos de suficiente dinero para comprar un vehículo éste pasará a lista de espera.



Hay tres tipos de skimmers denominados Alfa, Beta y Gamma.

tura a la que sobrevuelan las plataformas. Por contra, son los más caros y serán necesarios tres segmentos de tiempo para poder disponer de ellos, ya que su proceso de construcción es el más laborioso. Todos los rastreadores se mantienen en reposo cuando el jugador no actúa sobre su movimiento y flotan sobre la superficie de las plataformas. Para sortear obstáculos más altos elevan automáticamente su altura, pero los skimmers más baratos tienen un límite bastante reducido de altitud máxima que les impedirá sobrevolar los obstáculos elevados, con los que pueden chocar y resultar destruidos. Un sonido de alerta indicará al jugador que está a punto de chocar con un obstáculo imposible de sobrevolar. Cualquier choque entre rastreador y cápsula provocará la destrucción de ambos aparatos.

La cápsula se mantiene siempre posada sobre la superficie y solamente la abandona para dirigirse al punto en el que ha sido llamada por el rastreador. Todas ellas disponen de una altitud máxima limitada y por tanto, al no poder sobrevolar ningún tipo de muros, deberán ser guiadas para esquivar dichos peligros. Es el drone el encargado de recoger a los colonos, los cuales se dirigirán automáticamente hacia él si encuentran el camino libre. Para mantener calientes los motores, la cápsula suele elevarse momentáneamente sobre su punto de reposo en intervalos de tiempo definidos, y esta maniobra podría causar una catástrofe si el rastreador se encontrara sobrevolando dicha área en ese momento. Disponemos de los tres tipos de drones.

Los diferentes tipos de obstáculos poseen diversas alturas. Las paredes de protección, de color rojo claro, miden 11 metros, los hangares 8, las torres de radar 8, los monoraíles 7, las plataformas de escape 4, los módulos de exploración de corto alcance 3 y los postes 2.

Comenzaremos el juego con tres skimmers y tres drones, pero podemos conseguir nuevos vehículos recogiendo bonos en pantalla y cambiándolos en la pantalla de selección. Una vez comprado un nuevo vehículo no podemos disponer de él instantáneamente, si no que es necesario esperar un determinado número de segmentos o unidades de tiempo mientras se procede a su construcción. Como hemos indicado en las tablas, cada categoría dispone de distintos precios y tiempos de construcción. El juego termina cuando cualquiera de las dos categorías pierde su último representante.

Los colonos

Los colonos emergen de las pequeñas escotillas abiertas en la superficie de las plataformas con una reserva limitada de oxígeno, por lo que es imprescindible no demorar su rescate para impedir que mueran antes de alcanzar la cápsula. Intentarán utilizar los diversos puentes si es necesario y son capaces de rodear obstáculos si el camino en línea recta a la cápsula se encuentra bloqueado. Suben automáticamente a la cápsula si se encuentra junto a ellos. Son vulnerables a los aliens y a todo tipo de explosiones, y no dudarán en autosacrificarse si con ello pueden salvar al drone del ataque de un alien.

Por cada colono rescatado aparecerá una gran letra R que se desplazará por la pantalla chocando con los laterales. Pueden ser recogidas por el skimmer por el mero hecho de tocarlas e incrementar en una unidad el marcador de RUs (resource units, unidades de reaprovisionamiento) que podrán ser intercambiadas por nuevos skimmers y drones en la pantalla de selección. Es posible almacenar un máximo de 99 RUs, pues posteriores cápsulas bonificarán 1.000 puntos por unidad. Las letras R disponen de una vida limitada y pueden ser destruidas por los aliens.

Otros objetos. Mecanismos de escape

Aunque bastante escasas, de vez en cuando aparecerá en pantalla una llave que, de ser recogida, incrementará el rango del rastreador y la cápsula. En caso de disponer ya de un drone alfa se obtendrían 5.000 puntos, mientras que un skimmer alfa proporcionaría cinco nuevos RU.

Algunas pantallas poseen puentes que unen zonas de otro modo incomunicadas. Los colonos intentarán usar estos puentes, pero hay que tener en cuenta que los puentes se encuentran generalmente elevados, siendo necesario para bajar los que el drone se sitúe sobre la flecha de control situada en uno de los extremos del puente.

Llega el turno de explicar el mecanismo por el cual se decide el camino a seguir para superar una pantalla. Al recoger cinco colonos se abrirá, si es que existe, la salida hacia una plataforma más fácil que la actual, teniendo en cuenta que la cadena alfa es la más difícil y la épsilon la más fácil. En este momento el transportador de salida comenzará a parpadear y podremos abandonar la plataforma haciendo que el drone se coloque sobre dicha salida, observando que en el centro del transportador aparecerá una letra griega que indica la cadena a la que nos dirigiríamos en caso de decidirnos a escapar. Pero es posible que nos interese esperar a tener diez colonos, pues en tal caso al utilizar el transportador nos dirigiremos a una plataforma más difícil. Finalmente, disponiendo de quince colonos, nos transpor-

SPECTRUM

LISTADO 1

```
  10 REM Cargador Intensity
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 65535: LOAD ""CODE 60000: P
OKE 23658,8: CLS
  40 INPUT "Skimmers y drones in
finitos? "; LINE a$: IF a$(1)<>"
S" THEN POKE 60124,0: POKE 60126
,0
  50 INPUT "Sin enemigos? "; LIN
E a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 60
133,0
  60 INPUT "Numero de niveles? (
1-16) "; LINE a$: IF LEN a$ THEN
 POKE 60135,VAL a$
  70 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: CLE
AR
  80 PRINT AT 1,10; PAPER 1; INK
 7;" INTENSITY ": LOAD ""CODE 52
480: RANDOMIZE USR 60000
  90 CLEAR : SAVE "INTENS.BAS" L
INE 10: SAVE "INTENS.BIN"CODE 60
000,142: VERIFY "": VERIFY ""COD
E
```

LISTADO 2

```
 1  2177EA11885EED5355CD 1243
 2  017700EDB03EC33254CD 1129
 3  C300CD3215FF14D5E523 1223
 4  5E2356211BCDA7ED52E1 1191
 5  D1CA1BCD3E323254CD21 1127
 6  15FF2255CD3EC332325D 1050
 7  21B65E22335DC3005D3E 837
 8  2132325D21000022335D 437
 9  3EC332515D21CF5E2252 931
10  5DC3325D3E2132515D21 783
11  00CF22525D21E85E11BB 979
12  5D011700EDB0C3515D21 932
13  467D22C900AF00CC7A3E 993
14  C93204003E1032257BC3 738
15  00F0000000000000000 240
```

DUMP: 40.000
Nº BYTES: 142

Teclear el listado 1, salvarlo en una cinta. A continuación teclear el listado 2 con ayuda del cargador universal de código máquina. Salvarlo a continuación. Rebobinar la cinta y cargarla con load'''', ejecutarlo con run y seguir las instrucciones.

POKES (SPECTRUM)

Skimmers y drones infinitos	POKE 31433,70
	POKE 31434,125
	POKE 31436,0
Sin enemigos	POKE 56324,201
Niveles a completar (1-16)	POKE 31525,n

TIPOS DE **SKIMMERS**	Gamma	Beta	Alfa
Velocidad máxima	115 m/s	125 m/s	135 m/s
Altura de vuelo máxima	6 m	10 m	15 m
Precio	8-12 RU	13-17 RU	18-22 RU
Tiempo de construcción	1 segmento	2 seg.	3 seg.
N. de bandas de identificación	1	2	3

TIPOS DE DRONES	Gamma	Beta	Alfa
Velocidad máxima	105 m/s	115 m/s	125 m/s
Altura de vuelo máxima	10 m	10 m	10 m
Precio	4-8 RU	7-11 RU	10-14 RU
Tiempo de construcción	1 segmento	2 seg.	3 seg.
N. de bandas de identificación	1	2	3

INTENSITY

taremos a la plataforma situada a la derecha de la actual, dentro de la misma cadena. Cuando hemos recogido quince colonos aparece el mensaje «exit now» (escapa ahora) en la zona inferior de la pantalla.

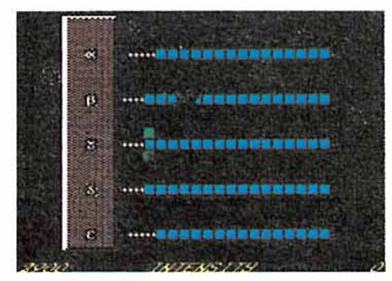
Cualquiera de las cinco plataformas finales es válida para completar el juego, solamente varía el camino a seguir para llegar a ellas y la dificultad de las pantallas visitadas.

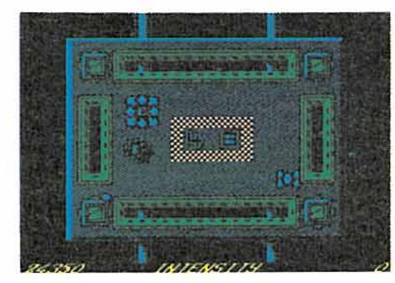
El tiempo de juego se divide en segmentos, equivalentes a 45 segundos aproximadamente de tiempo real. Una vez sobrepasado el segmento 50 es imposible construir nuevos skimmers y drones aún contando con los RUs necesarios. Cada vez que se llega a un nuevo segmento aparece un breve mensaje en la pantalla inferior, momento en el que todos los vehículos pendientes de construcción para ese momento pasan a poder del jugador. No es posible construir más de un elemento de cada clase dentro de un mismo segmento.

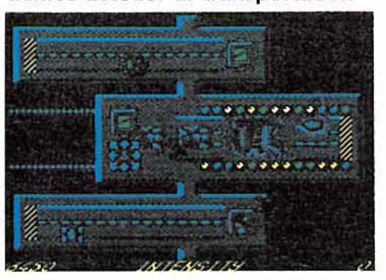
Los aliens

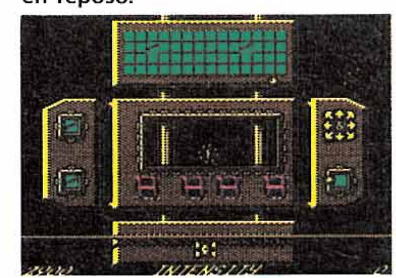
La característica más interesante de los aliens que sobrevuelan las plataformas es su capacidad de sufrir diversas mutaciones. En un principio todos los aliens adoptan la forma de esporas que se introducen aprovechando las aberturas de la plataforma. Sobrevuelan la pantalla buscando un lugar donde aterrizar y pueden ser destruidos fácilmente por cualquiera de los dos vehículos.

Nada más posarse en la superficie de las esporas se convierten en stalkers. Su característica más importante es que se desplazan


Una vez recogidos los colones podemos acceder al transportador.


Todos los skimmers se mantienen en reposo.


La cápsula se mantiene siempre posada sobre la superficie.


De vez en cuando aparecerá en pantalla una llave.

por la superficie a pequeños saltos, si bien continúan siendo vulnerables a todo tipo de ataques.

Los stalkers pueden mutar en podules o nuclons. Los primeros son formas intermedias entre stalkers y trackers, y el proceso de mutación se realiza cuando el stalker se rodea de una especie de concha de alambre que va aumentando de temperatura a medida que avanza la mutación. Los podules, fases intermedias, siguen siendo vulnerables a los ataques pero los trackers aprovechan su superficie incandescente para atacar generalmente al rastreador y así proteger al resto de los de su especie.

Los nuclons son la especie más peligrosa, y se produce cuando un stalker ataca y destruye a un colono, produciéndose una explosión que transforma al stalker en una peligrosa bola de fuego de duración limitada. Se dirigen directamente hacia el drone, pues poseen el instinto del colono destruido, y son mortales para cualquiera de los dos vehículos del juego.

Pantalla de compra

Al abandonar una plataforma, tanto por haber escapado de ella o haber sido destruidos, se nos presenta la pantalla de selección en la que podemos intercambiar los RUS recogidos por nuevos skimmers o drones. Disponemos de un cursor que podemos mover hacia cualquiera de los seis tipos de vehículos, cuyos precios quedan siempre reflejados en la pantalla y varían a lo largo del juego.

Si escogemos la opción AUTO el programa nos aconsejará la compra que a su juicio es más provechosa en ese momento, o incluso no comprar. Utilizar esta opción implica la pérdida de un RU. Si al cumplirse determinado segmento hay más de un vehículo del mismo tipo listo para ser entregado solo uno de ellos pasará a nuestro poder, quedando el otro en espera para el siguiente segmento. El precio de los vehículos es mayor en las cadenas más difíciles. Seleccionando la opción DONE se abandona la pantalla de compra y nos dirigimos a la plataforma en curso. Cualquier compra fracasará si carecemos del dinero suficiente o simplemente se ha agotado el stock de determinado vehículo. ■

P.J.R.

—Nuestra Opinión—

Firebird, Spectrum, Commodore, Amstrad

Hay ciertos nombres que han conseguido alzarse con la categoría de leyendas vivas del software, y uno de ellos, sin ningún género de dudas es el de Steve Turner, el autor de los no menos legendarios «Avalon», «Quazatron» o «Ramarama».

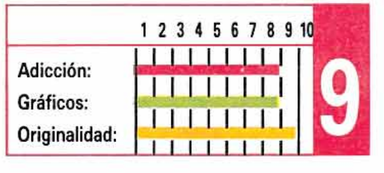
Cada vez que un nuevo título de uno de estos auténticos maestros llega a nuestras manos, sabemos ya de antemano que nada malo y sí mucho bueno podemos esperar de él, algo que este «Intensity» viene a confirmar plenamente.

Y sin embargo tenemos que reconocer que la primera impresión que nos causó el juego no fue demasiado positiva, porque a primera vista, su aspecto recordaba notablemente al de otro programa legendario, «Uridium». Afortunadamente bastaron unos segundos de juego para descubrir nuestro error: aquello, afortunadamente, no era el clásico y archi-repetido masacramarcianos de siempre.

Por tanto, y tal como era de esperar, el programa tiene mucha más miga de lo que podía parecer en un principio, y si no echarle un vistazo a la detallada explicación de cómo terminar el juego que se encuentra junto a estas líneas. Desde luego hay que reconocer que Steve Turner no solamente es un tipo genial, también es increíblemente retorcido.

Ello hace que el nivel de dificultad sea tan elevado como el de los anteriores juegos de su autor, pero afortunadamente no es eso lo único que se ha mantenido constante respecto a anteriores trabajos pues tanto los gráficos como los movimientos y los sonidos están fantásticamente realizados.

En resumen, «Intensity» está repleto de los dos principales ingredientes que debe incluir un buen programa, calidad y originalidad, si bien cabe reprocharle su excesivo nivel de dificultad, que una vez más hará que irremediablemente tengamos que jugarlo cargador en mano.



MONITOR DE ALTA RESOLUCION

TELEMACH®

• MODELO DE UTILIDAD PATENTADA •



Funciones del TELEMACH

- VIDEOJUEGOS:
MANDOS DE PALANCA Y BOTONES ***PROFESIONALES*** que garantizan una satisfacción hasta ahora desconocida en el videojuego doméstico.

- MESA DE ORDENADOR:
Extrayendo la bandeja, se dispone de una cómoda mesa de trabajo para uso del ordenador.

- T.V./VIDEO:
Gracias a su *T.R.C. de 16"* y a su gran calidad de imagen, se convierte en monitor para T.V./Vídeo.

- MUEBLE:
De 140 de altura × 53 × 58, que permite tener perfectamente ordenados todos los accesorios del ordenador (unidad de disckettes, cassette, etc.), así como sintonizador de T.V. o Vídeo, conectados permanentemente a la *CAJA CENTRAL DE CONEXIONES*.

- CAJA CENTRAL DE CONEXIONES:
Con cuatro tomas de corriente para todos los posibles accesorios.
Conjunto de conectores standard para cubrir todas las funciones descritas, y para cualquier tipo de ordenador.

- SONIDO:
Dos altavoces de doble vía y difusor de agudos, que proporcionan gran calidad de sonido.

- CONTROLES:
Brillo, contraste, volumen, color, interruptor encendido/apagado, conmutador señales ordenador a T.V./Vídeo.

SISTEMA POR IMANES PATENTADO

JOYSTICK · PROFESSIONAL TELEMACH®

El primer joystick del mercado, compuesto totalmente por elementos **profesionales** (PALANCA y BOTONES DE DISPARO), con cinco años de garantía

Características

- OCHO posiciones en palanca.
- RETORNO POR IMANES (sin muelles) a la posición central de la palanca.
- MICRORRUPTORES de gran dureza y tamaño en botones de disparo.
- MICRORRUPTORES DE VARILLA en la base del joystick, para garantizar una duración ilimitada al no atacar la palanca directamente sobre el micro.
- DESMONTABLE con facilidad. En caso de avería, se sustituye cualquier pieza dañada en unos segundos.
- CARCASA CON PESO y tamaño necesarios para un cómodo uso, calculado en laboratorio.

SE NECESITAN REPRESENTANTES

BRICADO POR **ALFAMATIC, S.A.** —Bajo licencia E.V.S.— Granada, 11-16 - Teléfono (976) 37 85 20 - 50007 ZARAGOZA

ONE WAY SOFTWARE

ONE WAY SOFTWARE. PEDIDOS POR TELEF.: (91) 521 67 99 Y 522 39 61

SPECTRUM	P.V.P.
SPY HUNTER	500
RAMBO	500
GAUNLET	500
ARKANOID	500
LIVINGSTON SUPONGO	500
KUN FU MASTER	500
LA COSA NOSTRA	500
LAST MISION	500
NINJA MASTER	500
BATMAN	500
SCOOBY DOO	500
ALIENS	500
ENDURO RACER	500
RAMPAGE	500
ARMY MOVES	500
GOPE EN PEQ. CHINA	500
SUPER SPRINT	500
INT. KARATE +	500
HOWARD EL PATO	500
REGRESO AL FUTURO	500
1942	500
MISION IMPOSIBLE	500
WINTER GAMES	500
HARDBALL	500
WONDER BOY	500
PREDATOR	500
SUPER HAN ON	500
SUPER SPRINT 2	500
ASTERIX	500
WELLS & FARGO	875
ROCK'N ROLLER	875
NAVY MOVES	875
KARNOV	875
MORTADELO Y FILEMON	875
LA PANTERA ROSA	875
FERNANDO MARTIN	875
TURBO GIRL	875
HUNDRA	875
GARFIELD	875
CARVALHO	875
EL CAPITAN SEVILLA	875
PUB GAMES	875
MEGANOVA	875
ARTIC FOX	875
TRIPLE COMANDO	875
ASPAR	875
BUGGY BOY	875
IKARI WARRIORS	875
ABADIA DEL CRIMEN	875
GOODY	875
TETRIS	875
CRAZY CARS	875
COLOSSUS 4 (CHESS)	875
P.S.H. "MARADONA"	875
TANK	875
DESPERADO	875
PLATOON	875
RASTAN	875
MATCH DAY 2	875
INDIANA JONES	875
CALIFORNIA GAMES	875
WORLD GAMES	875
COMBAT SCHOOL	875
GRYZOR	875
ARKANOID 2	875
RENEGADE 2	875
MAD MIX GAME	875

SPECTRUM	P.V.P.
BLACKBEARD	875
STREET SPOR BASKET	875
SILENT SHADOWS	875
DESOLATOR	875
BIONIC COMMANDO	875
DREAM WARRIORS	875
NEMESIS	875
SNOOKER	875
RACE AGAINST TIME	875
SOL NEGRO	875
INSIDE OUTING	875
EL CID	875
INTENSISTY	875
ARTURA	875
TYPHOON	875
TRIO	875
JAIL BREAK	875
SALAMANDER	875
FIREFLY	875
STARDUST	875
720 GRADOS	875
FREDDY HARDEST	875
IMPACT	875
DARK SIDE	875
OLYMPIC CHALLENGE	875
WINTER EDITION	875
ROAD BLASTERS	875
GUERRILLA WAR	875
1943	875
VENOM STRIKES BACK	875
BOMB JACK 1	875
FIGHTER PILOT	875
SPIRTFIRE 40	875
COMMANDO	875
RAMBO 3	875
ACE	875
CHARLES CHAPLIN	875
SHACKLED	875
NIGEL MANSELL	875
TOUR DE FORCE	875
GEE BEE AIR RALLY	875
ROLLING THUNDER	875
IMPOSIBLE MISION 2	875
BEYOND ICE PALACE	875
HERCULES	875
BARBARIAN 2	875
ALTERNATIVE W.G.	875
OVER LANDER	875
SAMURAI WARRIOR	875
MEGA CHESS	875
HABILITY	875
PUNK STAR	875
ORMUTZ	875
POST MORTEN	875
SKATE CRAZY	875
HUMPHREY	875
WERE TIME STOOD STILL (SOLO 128K)	875
VINDICATOR	875
MICKEY MOUSE	875
MARAUDER	875
STREET FIGHTER	875
SALAMANDER	875
LO MEJOR DE DINAM.	1.200
SABRINA	1.200
BOMB JACK 2	1.200
P. BRADSLEY FUTBOL	1.200
SIX PAK 3	1.200

SPECTRUM	P.V.P.
PROHIBITION	1.200
HUN F. RED OCTOBER	1.200
TERRAMEX	1.200
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.200
19	1.200
OUT RUN	1.200
EMPIRE STRIK BACK	1.200
HIT PAK	1.200
PAPERBOY	1.200
SIX PACK 2	1.200
SPACE HARRIER	1.200
ATROG	1.200
LAST NINJA 2	1.400
COL. EXITOS PROEIN	1.450
BUBBLE BOBBLE	1.500
FLYINGS SHARK	1.500
ULTIMATE COLECCION	1.950
GOLD, SILVER, BRONZ	1.950
PACK ERBE 88	2.495
TRIVIAL	3.500

AMSTRAD	P.V.P.
RAMBO	500
GAUNTLET	500
ARKANOID	500
LIVINGSTON SUPONGO	500
KUNG FU MASTER	500
LA COSA NOSTRA	500
LAST MISION	500
NINJA MASTER	500
BATMAN	500
SCOOBY DOO	500
ALIENS	500
ENDURO RACER	500
RAMPAGE	500
ARMY MOVES	500
BMX	500
GOLPE EN PEQ. CHINA	500
SUPER SPRINT	500
INT. KARATE+	500
1942	500
WONDER BOY	500
PREDATOR	500
WINTER GAMES	500
SUPER HANG ON	500
NOSFERATU	500
SUPER SPRINT 2	500
ASTERIS	500
MOON CRESTA	500
SOL NEGRO	875
WELLS & FARGO	875
ROCK'N ROLLER	875
NAVY MOVES	875
KARNOV	875
MORTADELO Y FILEM.	875
PANTERA ROSA	875
FERNANDO MARTIN	875
TURBO GIRL	875
HUNDRA	875
GARFIELD	875
CARVALHO	875
PUB GAMES	875
MEGANOVA	875
ARTIC FOX	875
TRIPLE COMANDO	875
ASPAR	875
BUGGY BOY	875
IKARI WARRIOS	875
ABADIA DEL CRIMEN	875

AMSTRAD	P.V.P.
GOODY	875
TETRIS	875
TANK	875
PLATOON	875
MATCH DAY 2	875
INDIANA JONES	875
CALIFORNIA GAMES	875
WORLD GAMES	875
COMBAT SCHOLL	875
GRYZOR	875
ARKANOID 2	875
RENEGADE 2	875
MAD MIX GAME	875
BLACKBEARD	875
STREET SPOR BASKET	875
SILENT SHADOWS	875
DESOLATOR	875
BIONIC COMANDOS	875
CRAZY CARS	875
SNOOKER	875
RACE AGAINST TIME	875
NEMESIS	875
TYPHOON	875
ARTURA	875
BASKET TWO ON TWO	875
TRIO	875
ACE	875
BOMB JACK 1	875
FIGHTER PILOT	875
SPIRTFIRE 40	875
DARK SIDE	875
EL CID	875
COMMANDO	875
OLYMPIC CHALLENGE	875
ACE	875
QUAD	875
SUPER SKY	875
WINTER EDITION	875
ROAD BLASTERS	875
P.S.H. "MARADONA"	875
TOUR DE FORCE	875
NIGEL MANSELL	875
ROLLING THUNDER	875
GUERRILLA WAR	875
1943	875
RAMBO 3	875
BARBARIAN 2	875
MISTERIO DEL NILO	875
FREDDY HARDEST	875
STRIP POKER T.	875
OVERLANDER	875
SAMURAI WARRIOR	875
MEGA CHESS	875
HABILITY	875
PUNK START	875
ORMUTZ	875
SKATE CRAZY	875
HUMPHREY	875
VINDICATOR	875
MICKEY MOUSE	875
MARAUDER	875
SALAMANDER	875

AMSTRAD	P.V.P.
STREET FIGHTER	875
ALTERNATIVE W. G.	875
SPACE HARRIER	1.200
BOMB JACK 2	1.200
SIX PACK 1	1.200
SIX PACK 2	1.200
LO MEJOR DE DINAM.	1.200
SABRINA	1.200
P. BRADSLEY FUBOL	1.200
PAPERBOY	1.200
ATROG	1.200
A.T.F.	1.200
SIX PAK 1	1.200
SPORTS 88	1.200
SIX PAK 3	1.200
PROHIBITION	1.200
HUN F. RED OCOTOBER	1.200
TERRAMEX	1.200
BARBARIAN	1.200
OUT RUN	1.200
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.200
COLOSSUS 4 CHESS	1.200
COL. EXITOS DINAMI	1.200
LAST NINJA 2	1.400
EXITOS PROEIN 2	1.450
BUBBLE BOBBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500
GOLD, SILVER, BRONZ	1.950
PACK ERBE 88	2.495
TRIVIAL PURSUIT	3.500

COMMODORE	P.V.P.
SCOOBY DOO	500
RAMBO	500
GAUNTLET	500
ARKANOID	500
KUNG FU MASTER	500
NINJA MASTER	500
ALIENS	500
ENDURO RACER	500
RAMPAGE	500
1942	500
WONDER BOY	500
PREDATOR	500
X-15	500
ARMY MOVES	500
MISION IMPOSIBLE	500
HOWARD EL PATO	500
REGRESO AL FUTURO	500
GOLPE EN PEQ. CHINA	500
SUPER SPRINT	500
ASTERIX	500
KARNOV	875
FERNANDO MARTIN	875
GARFIELD	875
WESTERN GAMES	875
CARVALHO	875
PUB GAMES	875
MEGANOVA	875
ARTIC FOX	875
BUGGY BOY	875
IKARI WARRIORS	875
TETRIS	875
ANDY CAP	875
COLOSSUS 4 CHESS	875
TANK	875

COMMODORE	P.V.P.
PLATOON	875
RASTAN	875
MATCH DAY 2	875
INDIANA JONES	875
CALIFORNIA GAMES	875
WORLD GAMES	875
COMBAT SCHOOL	875
GRYZOR	875
ARKANOID 2	875
RENEGADE 2	875
STREET SPOR BASKET	875
DESOLATOR	875
BIONIC COMANDOS	875
DREAM WARRIORS	875
NEMESIS	875
OVERLANDER	875
SAMURAI WARRIOR	875
SKATE CRAZY	875
VINDICATOR	875
MICKEY MOUSE	875
MARAUDER	875
SALAMANDER	875
BOMB JACK	875
TYPHOON	875
DARK SIDE	875
ACE	875
ACE 2	875
ARTURA	875
OLYMPIC CHALLENGE	875
BOMB JACK 1	875
FIGHTER PILOT	875
BEYOND ICE PALACE	875
WINTER EDITION	875
ROAD BLASTERS	875
GUERRILLA WAR	875
1943	875
RAMBO 3	875
BARBARIAN 2	875
ALTERNATIVE W. G.	875
SPIRTFIRE 40	875
COMMANDO	875
GHOSTS & GOBLINS	875
NAVY MOVES	875
P.S.H. "MARADONA"	875
INSIDE OUTING	875
SIX PACK 1	1.200
SIX PACK 2	1.200
SIX PACK 3	1.200
SPACE HARRIER	1.200
LO MEJOR DE DINAM.	1.200
P. BRADSLEY FUTBOL	1.200
19	1.200
HIT PACK	1.200
PAPERBOY	1.200
SCOOBY DOO	1.200
BOMB JACK 2	1.200
THE LAST NINJA	1.200
PROHIBITION	1.200
HUN F. RED OCTOBER	1.200
TERRAMEX	1.200
OUT RUN	1.200
EMPIRE STRIK BAC	1.200
THE LAST NINJA 2	1.400
EXITOS PROEIN	1.400
BUBBLE BOBBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500
GOLD, SILVER, BRONZ.	1.950
AZIMUTH	2.000
PACK ERBE 88	2.495

COMMODORE	P.V.P.
TRIVIAL PURSUIT	3.500

MSX	P.V.P.
GAUNTLET	500
ARKANOID	500
LIVINGSTON	500
LA COSA NOSTRA	500
LAST MISION	500
BATMAN	500
AVENGER	500
ARMY MOVES	500
BMX	500
JACK THE NIPPER	500
WINTER GAMES	500
DUSTIN	500
COLT 36	500
HOWARD EL PATO	500
ALIENS	875
DESPERADO	875
FERNANDO MARTIN (EXECUTIVE EDIT.)	875
TURBO GIRL	875
HUNDRA	875
CAPITAN SEVILLA	875
MEGANOVA	875
ASPAR	875
ABADIA DEL CRIMEN	875
GOODY	875
TETRIS	875
MATCH DAY 2	875
INDIANA JONES	875
CALIFORNIA GAMES	875
WORLD GAMES	875
MAD MIX GAME	875
TAIPAN	875
SILENT SHADOWS	875
BEACH HEAD	875
POLICE ACADEMY 1	875
POLICE ACADEMY 2	875
T.T. RACCER	875
BATTLE CHOPPER	875
INDY 500	875
747 FLIGHT SIMUL.	875
NINJA	875
Z FORMATION	875
JET FIGHTER	875
CITY CONECTION	875
D-DAY	875
SPITFIRE 40	875
WELLS & FARGO	875
ORMUTZ	875
PUNK START	875
HABILITY	875
MEGA CHESS	875
HUMPHREY	875
EL CID	875
MUNDO PERDIDO	875
ROCK'N ROLLER	875
NAVY MOVES	875
737 FLIGHT SIMULT.	875
STARDUST	875
TRANTOR	875
EL QUIJOTE	875
GAME OVER	875
SOL NEGRO	875
TRIPLE COMMANDO	875
BLOW UP	875
VORTEX RIDER	875
PINBALL BLASTER	875
ZANAC	875
HAUNTED HOUSE	875
HABILIT	875

MSX	P.V.P.
GUTT BLASTER	875
POST MORTEN	875
STAR WARS	875
MACADAM BUMPER	875
SNOOKER (BILLAR)	875
WHO DARES WINS 2	975
TURBO CHESS	975
ADDICTABALL	975
EUROPENA GAMES	975
INTERNAT. KARATE	975
HUN F. RED OCOTOBER	1.200
TERRAMEX	1.200
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.200
COLOSSUS 4	1.200
PACK ERBE 88	2.495

CARTUCHOS MSX	P.V.P.
KONAMI'S FOOTBALL	4.500
KONAMI'S TENNIS	4.500
KONAMI'S GOLF	4.500
KONAMI'S BOXING	4.500
KONAMI'S BILLAR	4.500
KONAMI'S PINPONG	4.500
NEMESIS	4.500
THE GOONIES	4.500
KNIGHTMARE	4.500
HYPER SPORTS 1	4.500
HYPER SPORTS 2	4.500
HYPER SPORTS 3	4.500
YIE AR KUNG FU 2	4.500
Q-BERT	4.500
HYPER RALLYE	4.500
DUNKSHOT (BASKET)	4.500
ANDROGYNUS	4.900
DRUID	4.900
SUPER RAMBO	4.900
SUPER LAYDOCK	4.900
RASTAN SAGA	4.900
MAZE OF GALIONS	4.900
PINGUIN ADVENTURE	4.900
GAME MASTER	4.900
NEMESIS 2	4.900
SALAMANDER	4.900
FORMULA 1 SPIRIT	4.900
MIRAI	4.900
TRITORN	4.900
GUARDICS	4.900
GOLUELLIOUS	4.900
FANTASM SOLDIER	4.900
AMERICAN TRUCK	4.900
VAXOL	4.900
ANDROGINUS	4.900
SKRAMBLE F. (MSX 2)	4.900
GARYVO KING (MSX 2)	4.900
VAMP. KIKLER (MSX 2)	4.900
USAS (MSX 2)	4.900
METAL GEAR (MSX 2)	4.900
SUPERTRITON (MSX 2)	4.900
DEEP FOREST (MSX 2)	4.900

AMSTRAD DISCO	
TRIO	1.495
WIZBALL + RENEGADE	1.495
DINAMIC DISC PAK	1.495
FLYING SHARK	1.995
GAME SET & MATCH	2.495
EMILIO BUTRAGUEÑO	1.900
MAD MIX + BLACKB.	2.250
PLATOON + ARKAN. 2	2.250
ABADIA DEL CRIMEN	2.250

SPECTRUM + 3	P.V.P.
COLECCION DE EXITOS DINAMIC	1.495
3D GAME MAKER	1.495
GAUNTLET 2	1.495
GUERRA L. VAJILLAS	1.495
HUNDRA + T. GIRL	1.995
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.900
PLATOON + ARKN. 2	2.250
MAD MIX + S. SHADOWS	2.250
TRANSFER + 3	2.500

SPECTRUM COMPLEMENTOS	P.V.P.
INTERFACE KEMPSTON	1.995
INTERFACE KEMPSTON 6 MESES D GARANTIA	2.495
INTERFACE KEMPSTON PARA +2 Y +3	3.100
CABLE EXP. DE PORT	3.000
PHEENIX 3E	6.200
TRANSTAPE III	7.900
MULTIFACE III	10.500
MULTIFACE III CON EXPANSION TRASERA	11.500

AMSTRAD COMPLEMENTOS	P.V.P.
CABLE AUDIOCASETTE	1.300
CABLE 2 JOYSTIYCKS	2.600
PROLONGADORES 464	1.800
PROLONGADORES 6128	2.600
MODULADOR-ADAPTADORA PARA TV COLOR (MHT)	9.900
MULTIFACE TWO	14.900

COMMODORE COMPLEMENTOS	P.V.P.
RESET PARA POKEAR	1.500
COPIADOR AUDIO CON FUENTE (2 CASETTES)	3.900
FREEZE MACHINE	7.900
FINAL CARTRIDGE 3	9.900

MSX COMPLEMENTOS	P.V.P.
CABLE AUDIO CASETTE	1.300
MEMORY MILLER AMPLIA HASTA 64K	14.900

JOYSTICKS	P.V.P.
MIKE GUNNER PARA PISTOLA GUNSTICK	1.200
ZERO-ZERO STANDAR	1.900
ZERO-ZERO AMSTRAD	1.900
ZERO-ZERO +2, +3	1.900
KONIX CON AUTOFIRE	2.595
PISTOLA GUNSTICK CON JUEGO TARGET PARA SPE, AMS, COM, MSX	6.900

DISCOS	P.V.P.
CAJA 10 3" AMSOFT	4.950
CAJA 10 3.5" DC.DD.	3.500
CAJA 10 5.25" DC.DD.	1.250
CAJA VACIA PARA 3"	50

OFERTAS ESPECIALES

EXISTENCIAS LIMITADAS

SPECTRUM	P.V.P.
2003 (MASES ATAC)	195
INVADERS	195
SHOW JUMPER	195
I BALL	195
THE GRAN NATIONAL	195
XENO II	195
ALCHEMIST	195
SPLIT PERSONALITIS	195
TORNADO LOW LEVEL	395
NONAMED	395
SABOTEUR	395
TRIAXOS	395
DEATH OR GLORY	395
REBEL	395
EIDOLON	395
GHOSTBUSTERS	395

SPECTRUM	P.V.P.
GOLF	395
PI ERRE DOS	395
FALCON	395
CHALLENGE OF GOBOS	395
CORTOCIRCUITO	395
XEVIOUS	395
FAT WORM	395
TOY BIZARRE	395
CRITICAL MASS	395
TABLE FOOTBALL	395
SGRIZAM	395
SAIMAZOOM	395
3 WEEKS IN PARADISE	395
HERBERTS DUMMY RUN	395
TERRA KOGNITA	395

SPECTRUM	P.V.P.
MASTERCHESS	395
FROST BYTE	395
PHEENIX	395
ABU SIMBEL	395
KNIGHT LORE	395
SOUTHERN BELLE	395
RIDDLERS DEN	395
TRAILBLAZER	395
FAIRLIGHT 1	395
TANK BUSTERS	395
POOL (BILLAR)	395
MICROBALL (PINBALL)	395
STREET HASSLE	595
MARBLE MADNESS	595
P.H.M. PEGASUS	595
CHAIN REACTION	595

AMSTRAD	P.V.P.
STARBYTE	195
HI RISE	195
KETTLE	195
WAR	195
DOORS OF DOOM	195
K.Y.A.	395
M.G.T.	395
BACTRON	395
GET DEXTER	395
SOUTHERN BELLE	395
CHAL. OF THE GOBOTS	395
XEVIOUS	395
ANTIRIAD	395
BREAK THRU	395
GREAT ESCAPE	395

AMSTRAD	P.V.P.
INFILTRATOR	395
MICROBALL (PINBALL)	395
HUNTER KILLER	395
HIGH FRONTIER	395
GEOMETRIA	595
SUPER SPRINT 2	595
XOR	595
BRIDE OF FRANKIST.	595
10COMPUTER HITS	595
TRAP DOOR 2	595
GUNBOAT	595
FRANKIE GOES TO H.	595
CHAIN REACTION	595
WEREWOLVES OF LOND.	595
DON QUIJOTE	595

COMMODORE	P.V.P.
CRITICAL MASS	195
SIGMA 7	195
PIT STOP 2	195
ASSAULT MACHINE	195
MEGACORP	395
HACKER	395
BREAKDANCE	395
WAR PLAY	395
FLASH GORDON	395
TERRA KOGNITA	395
THANATOS	395
NINJA	395
DONKEY KONG	395
FIFTH CUADRANT	395
DOGFIGHT 2187	395

COMMODORE	P.V.P.
SUPER CYCLE	395
SNAP DRAGON	395
INFODROID	395
THE VIKINGS	395
TRIAXOS	395
SUPER STAR CHALLEN.	395
MICROBALL (PINBALL)	395
180 (DARDOS)	395
FLIGHT DECK (SIMUL.)	395
STREET HASSLE	595
P.H.M. PEGASUS	595
IMPACT	595
GUN BOAT	595
4 ZZAPP SLIZERS	595
TRAP DOOR 2	595

MSX	P.V.P.
VESTRON	195
MAZES UNILIMITED	195
SUPER BAR	195
STOP BALL	395
OH SHIT (COMECOCOS)	395
ROBOT WARS	395
JET BOMBER	395
SKOOTER	395
SAILORS DELAIGHT	395
BOUNDER	395
SCIENCIE FICTION	395
EN RUTA	395
INVADERS	395
PHANTOMAS 2	395
3D KNOCK OUT	995

El número de unidades de los títulos de este apartado de ofertas especiales es limitado. Por favor, confirmen la disponibilidad de los mismos en el momento de hacer su pedido. Gracias.

HAZ TU PEDIDO LLAMANDO A LOS TELÉFONOS 521 67 99 O 522 39 61 O POR CORREO ENVIÁNDONOS EL CUPÓN (O UNA COPIA O FOTOCOPIA) A:

ONE WAY SOFTWARE. MONTERA 32, 2.º MADRID 28013

NOMBRE ______________________

APELLIDOS ______________________

DIRECCIÓN COMPLETA ______________________

TELÉFONO ______________________

FORMA DE PAGO

☐ TALÓN ☐ GIRO ☐ CONTRAREEMBOLSO

MODELO ORDENADOR	TITULOS PEDIDOS	PRECIO
TÍTULOS GRATIS		
	GASTOS DE ENVÍO	200
	TOTAL	

TÍTULOS GRATIS

CADA 2.000 PESETAS PEDIDAS EN SOFTWARE REGALAMOS UNA CINTA SORPRESA

SERVIMOS A TODA ESPAÑA

PEDIDO MINIMO 500 PTAS.

SOLDIER OF FORTUNE

En la época de los caballeros medievales no todos eran altruistas y generosos, por mucho que las leyendas hablen de la desinteresada valentía de esos héroes siempre dispuestos a ayudar a los débiles y a rescatar princesas. Había que vivir y eran tiempos difíciles, por lo que no era raro encontrar a muchos personajes, generalmente de condición humilde, que no dudaban en acudir a la llamada de aquéllos que les abonaran una fuerte cantidad por sus servicios. Sarnak era uno de estos buscadores de fortuna que, sin apenas darse cuenta, se vio envuelto en una fascinante aventura en la que luchar por algo mucho más importante que el dinero, su propia vida.



En una oscura y silenciosa noche de verano cuatro figuras se reunieron en torno a una hoguera. Se trataba de Sarnak, Tartarus y Terón, aventureros buscadores de fortuna, y el mago Gorman, el que no hace muchos años estuviera al servicio del rey. Gorman relató lentamente a los tres aventureros la misión que deseaba encomendarles y para la cual les había convocado.

Según contó Gorman, en tiempos lejanos los más sabios magos del planeta dieron forma definitiva a la Fuente del Poder del Zodíaco, y se la entregaron a los hombres para que la utilizaran como prisión para los espíritus diabólicos. Pero la Fuente fue robada por una raza desconocida y se dio por perdida hasta que Krillys, un iniciado en los ritos oscuros de la magia negra, consiguió encontrarla, invocando sus poderes más secretos. Krillys aprendió a utilizar el poder de la Fuente para separar los cuatro elementos que la componían, que no eran otros sino los cuatro principios de Aristóteles (tierra, aire, agua y fuego). Sin embargo, la liberación de los elementos que componían la sagrada Fuente atrajo a una fuerza mágica de la misma intensidad pero sentido opuesto, y el choque de las dos poderosas fuerzas acabó destruyendo a ambas, desencadenando terribles acontecimientos sobre la Tierra. A partir de ese momento los magos que habían colaborado en la ▶

La fuente del poder

SOLDIER OF FORTUNE

MAPA



La fuente del poder

FASE 1

FASE 2

construcción de la Fuente comenzaron a sufrir extraños ataques que los fueron diezmando lentamente, hasta quedar Gorman como único superviviente. Para traer de nuevo la paz a la Tierra era necesario restituir la Fuente del Poder a su estado original.

Mientras Gorman completaba su relato, todos los presentes comenzaron a observar que la tierra parecía temblar a su alrededor. Un extraño sonido, al comienzo lejano, parecía estar aproximándose al lugar donde se encontraban reunidos. De repente, la superficie del terreno se abrió con un gran estruendo y grandes columnas de fuego surgieron de las oscuras profundidades. Sorprendido por el fenómeno, Gorman no pudo evitar ser engullido por la profunda grieta que se abrió repentinamente a sus pies. Sarnak intentó ayudarle, pero lo único que consiguió fue caer junto al mago al gran agujero que, tras capturar a su presa, se cerró de nuevo, como si nada hubiera pasado.



Nuestro objetivo es devolver la mágica Fuente del Poder a su estado inicial.

Tras unos momentos de confusión, Sarnak se encontró en una extraña cueva en la que Gorman yacía moribundo a su lado. Sarnak se arrodilló junto al desdichado mago y contempló atónito que una luminosa aura de color azul parecía escapar de los dedos de Gorman al mismo tiempo que los últimos restos de vida abandonaban el cuerpo del mago. Finalmente, el aura envolvió a Sarnak, transportándolo fuera del lugar en el que se encontraba prisionero. Cuando el efecto mágico se dispersó, Sarnak vio que se encontraba solo en la superficie, muy lejos del lugar en el que tuvo lugar el ataque. Tras comprobar que nada podía esperar de sus amigos, comprendió que su única posibilidad de salvación era localizar y reunir la Fuente del Poder Zodiacal.

El juego

Dado que el objetivo general del juego es devolver la fuente del Poder a su estado inicial, Sarnak deberá previamente completar los cuatro elementos que la componen, pues con el poder de los cuatro elementos la Fuente podrá ser de nuevo reconstruida. Sin embargo, cada uno de los cuatro elementos, representado por un tablero mágico, se encuentra dividido en seis trozos diseminados por los cuatro mundos que componen el juego, un mundo por cada uno de los cuatro elementos. Para pasar de un mundo a otro no basta con reunir las seis piezas del tablero, sino que es necesario utilizar el poder del elemento

● De pronto la superficie se abrió con un gran estruendo y grandes columnas de fuego surgieron de las oscuras profundidades.

correspondiente para derrotar al guardián de cada nivel, momento en el que podremos acceder al siguiente.

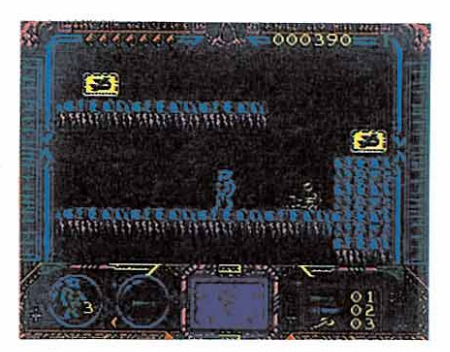
Los cuatro mundos son vastas extensiones subterráneas excavadas bajo el bosque por los centenares de criaturas diabólicas que han vivido en esos parajes desde que fueron liberadas por Krillys de su prisión en la Fuente del Poder. Estas zonas están llenas de trampas y peligros, si bien las plataformas mágicas que Krillys construyó para su uso particular pueden ser aprovechadas por Sarnak para alcanzar lugares generalmente inaccesibles. Los malvados habitantes de estas regiones subterráneas harán todo lo posible para destruir a todo humano que entre en sus dominios, pues saben que la reconstrucción de la Fuente supondría el fin de su libertad. Su contacto resulta siempre mortal para Sarnak, pero al menos no disparan y pueden ser tanto evitados como destruidos. Algunas criaturas son más débiles que otras, pero casi todas necesitarán dos o tres impactos para ser destruidas, dependiendo en cualquier caso de la potencia del arma que llevemos en ese momento. Los jorobados y cuervos aparecen en casi todos los niveles y son relativamente inofensivos, mientras que las arpías voladoras, hombres león, diablos azules y las rocas gigantes son enemigos mucho más peligrosos que generalmente aparecen en lugares perfectamente definidos.

El camino por estos mundos ocultos no es siempre sencillo. Encontrarás grandes extensiones de suelo recubierto de afilados salientes que resultan siempre mortales. Algunos pasajes se desintegran al pasar sobre ellos, y muchos lugares se encuentran separados por grandes extensiones de agua que sólo pueden ser cruzadas utilizando las plataformas deslizantes que enlazan las orillas. No todo son problemas en estos lugares, pues por suerte algunas paredes pueden ser destruidas con nuestros disparos, abriendo camino a zonas generalmente vitales.

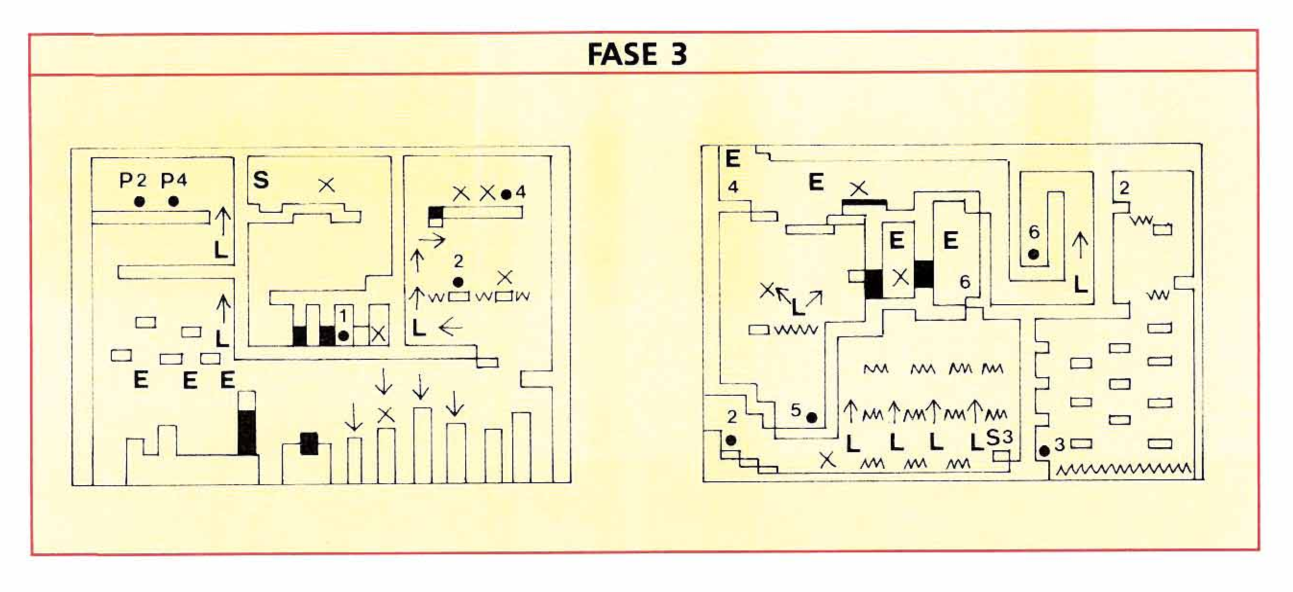
Los portales de teletransporte

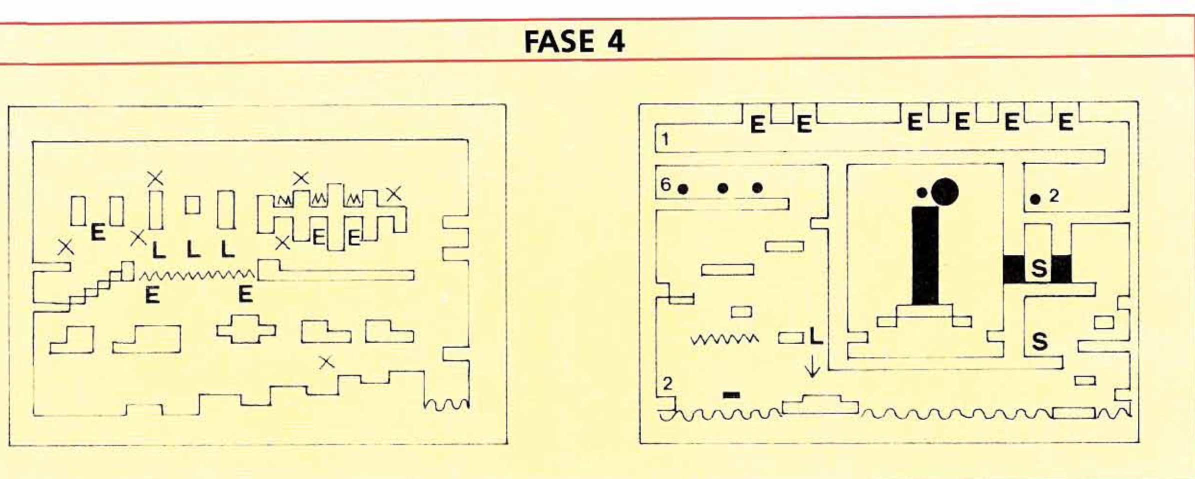
Los portales o transportadores son elementos de especial importancia. Activando uno de estos portales por el simple hecho de agacharse sobre ellos, seremos transportados a zonas distantes dentro del mismo nivel o incluso a nuevos niveles. La correspondencia entre portales y destinos es siempre fija. Mientras que los portales que nos transportan dentro de un mismo nivel pueden ser utilizados en todo momento, los que comunican con otros niveles no pueden ser utilizados hasta completar el nivel actual, lo que se consigue reuniendo las seis piezas del elemento en curso y derrotando al guardián del nivel. Para acceder al guardián de cada mundo se utiliza también uno de estos portales, el cual permanecerá inactivo hasta que hayamos reunidos las seis piezas. Una vez transportados a la cámara del guardián, tendremos que conseguir un número variable de impactos para obtener una vida extra, 8.000 puntos de bonificación y la posibilidad de escapar del nivel actual.

Si intentamos utilizar el portal que conduce a la cámara del guardián sin tener en nuestro poder las seis piezas del tablero má-



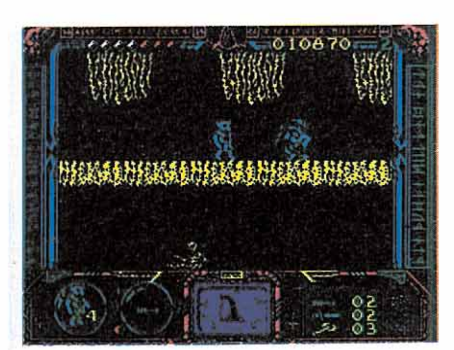
Debemos completar cada uno de los cuatro elementos: aire, agua, tierra y fuego.





SIMBOLOS

C	Comienzo de cada nivel
L	Plataforma móvil (indicando su dirección con la flecha)
X	Localizacion de un objeto especial (arma, cristal, parte de un elemento zodiacal)
•	Portal de teletransporte. El número indica el destino o G si conduce a la cámara del guardián. P1-P4 conducen a otros niveles.
R	Es necesario poseerlas seis partes del elemento zodiacal para utilizar el portal o pasar una puerta
S	Esqueleto
~~	Suelo mortal
■	Paredes que pueden ser destruidas disparando
∿∿	Agua
—	Losas deslizantes para cruzar los ríos
↓	Suelos que desaparecen
●	Final (en fase 4)



Sarnak puede utilizar tres tipos de armas: las flechas, las espadas y las hachas.

SPECTRUM 48K

Listado 1

```
  10 REM Soldier of fortune
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24999: LOAD ""CODE 25000: P
OKE 23658,8: CLS
  40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 25188,0: POKE 25191,0
  50 INPUT "Inmune a enemigos y
disparos? "; LINE a$: IF a$(1)<>
"S" THEN POKE 25196,0
  60 INPUT "Quitar los enemigos
menores? "; LINE a$: IF a$(1)<>"
S" THEN POKE 25199,0
  70 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: CLEAR
  80 PRINT AT 1,6; PAPER 1; INK
7;" SOLDIER OF FORTUNE ": LOAD "
"CODE 52480: RANDOMIZE USR 25000
```

Listado 2

```
 1   3EC33254CD21B66612255  1027
 2   CDC300CD3215FF14D5E5   1393
 3   235E2356211BCDA7ED52   1001
 4   E1D1CA1BCD3E323254CD   1319
 5   2115FF2255CD3EC33232   990
 6   5D21E46122335DC3005D   917
 7   3E2132325D2100002233   406
 8   5D3EC332515D21FD6122   991
 9   525DC3325D3E2132515D   832
10   2100CF22525D21116222   631
11   BC5DC3515DF3AFD3FE21   1566
12   004011014001FF1A75ED   782
13   B0310050213262110040   567
14   014100EDB0C300401100   755
15   5B2148677CA728257EA7   960
16   280512231318F3122313   456
17   7EA720F41223137EA720   966
18   ED1223137E4723AF0528   761
19   DB121318F9AF32FDAE32   1231
20   FFAE3EC93227B53212B2   1208
21   C3729D00000000000000   466
```

DUMP: 40.000
Nº BYTES: 203

POKES SPECTRUM

Vidas infinitas	POKE 44797,0: POKE 44799,0
Inmune a enemigos y disparos	POKE 46375,201
Quitar enemigos menores	POKE 45586,201

● Los cuatro mundos son vastas extensiones subterráneas excavadas bajo el bosque por centenares de criaturas diabólicas.

gico, aparecerá el mensaje «Elemental required». Sin embargo, si intentamos dirigirnos a un nuevo nivel sin completar el actual, aparecerá el mensaje «No entry here». Finalmente, es imposible utilizar portales que conducirían a niveles ya completados, momento en el que podremos leer el mensaje «Portal sealed». Al derrotar al guardián del nivel actual regresamos al portal que nos permitió acceder a él, momento en el que la pantalla se pondrá de color azul oscuro indicando que ya podemos trasladarnos a una nueva región.

Armamento y objetos adicionales

Hay tres tipos principales de armas: flechas, espadas y hachas. Comenzamos el juego con las flechas, las cuales disponen de una reserva ilimitada que nos permitirá utilizarlas en todo momento. Podemos cambiar nuestra arma actual por otra recogiendo las armas repartidas por los cuatro niveles, teniendo en cuenta la diferente eficacia y poder ofensivo de cada una de ellas. Recogiendo un arma que se encuentre previamente seleccionada incrementaremos el poder de la misma, tal como quedará reflejado en el indicador de la parte inferior derecha de la pantalla. Solamente las armas más poderosas como las flechas pueden ser incrementadas hasta potencias altas. Al completar el tablero mágico del elemento en curso obtendremos la posibilidad de lanzar eficaces bolas de fuego que, además de destruir a todos los enemigos con un solo disparo, serán especialmente eficaces contra el guardián del nivel. Sin embargo, estas bolas de fuego desaparecerán una vez destruido el guardian, retornándose al arma previamente seleccionada.

A lo largo de tu camino encontrarás numerosos esqueletos que no son sino los restos de otros desafortunados aventureros que aún encierran sus almas atormentadas. Puedes liberar sus espíritus por el mero hecho de tocar los esqueletos, momento en el que las almas liberadas pueden agradecerte tu gesto aumentando tu puntuación. Sin embargo, algunos de los esqueletos necesitarán el poder de un elemento completo para poder ser liberados.

Puedes conseguir vidas extra recogiendo ocho de los cristales que se encuentran repartidos por el juego reflejando el brillo de la Fuente del Poder Zodiacal. Como ya hemos indicado podemos conseguir una vida extra completa destruyendo al guardián del nivel actual.

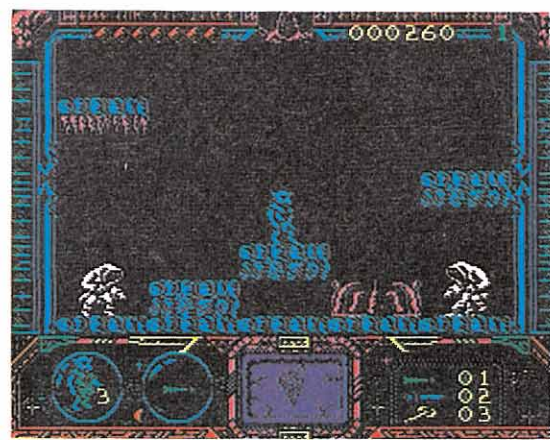
Los indicadores de la pantalla se encuentras distribuidos de la siguiente manera. La parte superior izquierda contiene los cristales recogidos hasta el momento en color blanco, mientras que la zona superior derecha indica el nivel en curso. En el panel inferior podemos observar, de izquierda a derecha, el número de vidas restantes, el arma actualmente seleccionada, una representación del tablero mágico del elemento en curso con las piezas recogidas en color claro, y un marcador que indica la potencia de las tres posibles armas.

El juego controla en todo momento nuestros progresos y puede castigarnos severamente si no avanzamos lo suficiente. Si permanecemos inmóviles demasiado tiempo aparecerá el mensaje «Hurry up», indicando que si no realizamos algún progreso rápidamente, contemplaremos que, junto al mensaje «Too slow», se nos descuenta una vida.

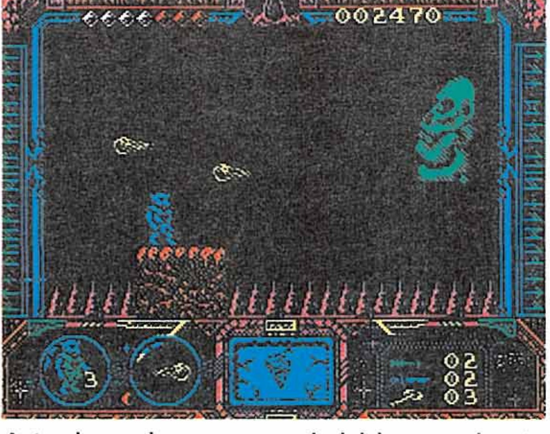
Además de los cuatro guardianes que custodian la salida de los niveles respectivos existe otro más en el primer nivel que puede ser visitado voluntariamente para intentar derrotarle de la misma manera que los demás y conseguir los tesoros que posee (cristales y armas). Solamente es posible aceder a este guardián antes de destruir al guardián principal del nivel. Finalmente, una vez completado el cuarto y último nivel deberemos someternos a la prueba definitiva de destruir a tres nuevos y mortíferos guardianes situados en las profundidades de las cavernas de lava.

Los puntos indicados en el mapa pueden contener tanto piezas del tablero como cristales o armas. El objeto concreto a encontrar en un punto determinado varía con cada partida, si bien en niveles superiores hay piezas que parecen localizarse siempre en el mismo sitio. Únicamente nos queda indicar que, como podréis comprobar en los mapas, cada nivel se divide en dos zonas separadas que se comunican por los portales, siendo necesario generalmente alternar entre una zona y otra para ir recogiendo todas las piezas. ▶

SOLDIER OF FORTUNE



Los portales nos pueden teletransportar a zonas distantes o a nuevos niveles.



Antes de acceder a un nuevo nivel deberemos derrotar al guardián del nivel en que nos encontremos.

PRIMERA FASE: aire

Aunque la distribución de las piezas varía con cada partida, hemos podido comprobar que siempre se distribuyen por igual entre las dos zonas del nivel (tres piezas en cada zona). La segunda zona del nivel está comunicada mediante dos transportadores que enlazan con las dos partes que a su vez posee la zona de bosque, separadas por un enorme árbol. Os aconsejo recoger en primer lugar las tres piezas del bosque para completar el elemento de aire en la zona inicial, observando que una de las piezas puede localizarse en un lugar en apariencia cerrado, pero al que puede ser accedido destruyendo las paredes que lo protegen, teniendo cuidado con el suelo que desaparece bajo nuestros pies y puede hacernos caer sobre un suelo puntiagudo.

Como ya indicábamos anteriormente en esta zona hay un portal, en la parte izquierda, que conduce a una cámara de guardián que, aunque no resulte imprescindible para completar el juego, puede proporcionarnos objetos importantes si conseguimos abatir al guardián con cuatro disparos certeros (cuando el guardián tenga la boca cerrada). Para poder utilizar el portal número tres hay que poseer previamente las seis piezas del elemento, momento en el que seremos transportados a las profundidades del nivel donde deberemos cruzar el río subterráneo saltando hábilmente sobre las tres plataformas que lo cruzan.

Una vez destruido el guardián, deberemos cruzar el río en sentido inverso para llegar a la zona inicial. Una escalera de losas parece impedir el acceso a los portales para niveles posteriores, pero por suerte, una de las losas se desmorona al pisarla y nos permite alcanzar los dos portales, de los cuales el de la izquierda conduce a la segunda fase y el otro a la tercera.

SEGUNDA FASE: agua

Nada más aparecer en esta segunda fase, hay que tomar la plataforma que recorre horizontalmente sobre la peligrosa zona de pinchos disparando sobre los cuervos que intentarán destruirnos mientras viajamos sobre la plataforma. Camina hacia la derecha y comienza a bajar apoyándote en los salientes de los laterales. Ten cuidado con el ascensor que recorre la parte de este pozo, pues en su punto más bajo llega a descender más allá de la zona de pinchos del fondo, lo cual podría tener mortales consecuencias.

Aunque el pozo parezca cerrado, es posible destruir parte de la pared derecha mientras viajamos sobre la plataforma y saltar hacia el hueco que hayamos abierto. Ahora debemos ser muy hábiles para aprovechar la red de ascensores que, utilizados encadenadamente, pueden transportarnos hasta la parte más alta. De nuevo hacia la izquierda y hacia abajo observaremos que podemos ir bajando, ya que parte de los suelos se desmoronan al caminar en zig-zag sobre ellos. Una vez abajo debemos utilizar la plataforma que cruza el río para llegar, saltando entre los salientes de las paredes, hasta el transportador que comunica con la segunda zona.

Los estrechos puentes que encontraremos en esta segunda zona se rompen con facilidad, por lo que resulta indispensable cruzarlos sin dejar de saltar en ningún momento. Luego hay dos plataformas que se acercan hacia el centro, en un punto en el que una piedra también poco consistente es el único punto para acceder de una plataforma a otra. Por fin en el extremo derecho del río hay un portal que nos lleva a la parte superior de la zona. En estos parajes hacen su aparición por primera vez unas gruesas columnas que, aunque algunas veces demasiado altas para poderlas saltar, pueden ser parcialmente destruidas disparando a su base, con lo que disminuyen de altura hasta permitirnos pasar. Este sistema tendrá que ser utilizado a menudo en zonas posteriores, si bien el punto al que hay que disparar para conseguir esta reducción de altura no tiene por qué ser la base de la columna, sino tal vez una zona intermedia. En el mapa se señalan todas las barreras que tendrán que ser superadas de esta manera.

El resto de esta segunda zona se caracteriza por la abundancia de columnas que deben ser atacadas de esta manera, consiguiendo de este modo cinco de las seis piezas del elemento en curso, pues la que falta suele encontrarse junto al río de la zona inicial. Por fin, en el extremo superior derecho de esta segunda zona se encuentra otro portal que nos llevará de vuelta al lugar desde el cual llegamos a la segunda zona.

Con las seis piezas en tu poder puedes liberar el esqueleto que custodia la puerta que conduce a los tres últimos portales. Arrójate sin miedo a este último pozo y podrás entrar en la cámara del guardián a través del portal situado más a la izquierda de los tres. Una vez de vuelta podrás dirigirte a cualquiera de las dos fases restantes utilizando el portal correspondiente.

TERCERA FASE: tierra

Este tercer nivel es, sin duda, el más enrevesado de todos por la gran cantidad de peligros presentes y los grandes rodeos necesarios para acceder a todas las zonas. Aparecen por primera vez unos objetos que en el mapa hemos marcado con la letra E, de los cuales surgen enemigos, generalmente rocas gigantes, objetos que pueden ser destruidos siempre que podamos llegar a ellos con nuestros disparos.

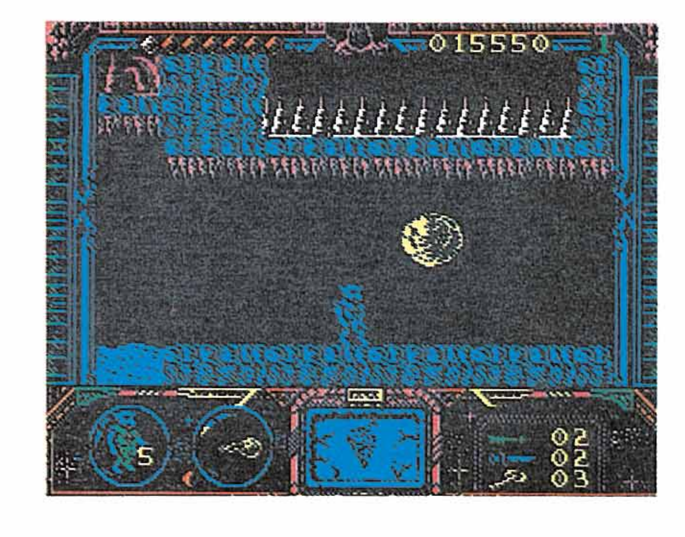
En nuestro camino hacia la derecha deberemos semidestruir dos de las columnas que antes indicábamos, la segunda de las cuales deberá ser atacada a través de la abertura que deja el bloque situado a su izquierda. A continuación encontramos cuatro columnas que se van desmoronando a medida que las pisamos, por lo que para cruzarlas no hay más remedio que saltar dos veces sobre cada una, dando el último salto en el borde derecho de la columna para poder alcanzar sin problemas la siguiente.

El ascensor que encontrarás poco después es muy curioso, pues describe una trayectoria rectangular en torno al transportador marcado con el número dos. De momento, súbete a dicho ascensor y entra por el portal dos para aparecer en el extremo superior derecho de la segunda parte del nivel, toma el portal tres y salta de un ascensor a otro para recoger la pieza que suele encontrarse poco antes del portal que nos devolverá de nuevo al número dos. Toma de nuevo el ascensor de la trayectoria rectangular y cuando se encuentre cerca de la parte alta de la sala, salta hacia la derecha a la vez que disparas, pues una de las losas puede ser destruida permitiéndonos el acceso a la zona superior.

Entra por el portal cuatro y una vez teletransportado, camina hacia la derecha hacia el portal seis. En el punto a donde nos conduce este último portal hay dos rejas en las paredes que pueden ser inicialmente destruidas para conducirnos hacia una zona en la que una plataforma describe una trayectoria en uve. Cuando la plataforma se encuentre aproximadamente en la mitad de su recorrido en su camino hacia la derecha, deben realizar tres saltos continuos para poder acceder a la pieza que se encuentra a la izquierda. Déjate caer y toma el portal número cinco.

Desde el lugar al que nos traslada el portal cinco camina hacia la derecha y hacia abajo, destruyendo las paredes que nos impiden acceder al portal número uno. Entra en él, y con las seis piezas en tu poder, podrás acceder finalmente a la zona donde se encuentran los portales que conducen a la cámara del guardián y a los niveles dos y cuatro.

Mientras que los guardianes de los niveles uno y dos necesitaban cuatro impactos para ser destruidos y lanzaban sus proyectiles de dos en dos, los guardianes a partir de este tercer nivel los lanzan en grupos de tres, necesitando un total de ocho impactos certeros para ser destruidos.



Casi todos los enemigos necesitarán dos o tres impactos para ser destruidos.

CUARTA FASE: fuego

Por suerte, esta cuarta y última fase resulta casi la más fácil de todas. Siguen apareciendo generadores de enemigos, pero apenas hay bifurcaciones en el camino, por lo que, generalmente, el mayor problema será dar un mal salto que nos haga caer, obligándonos a repetir parte del camino ya realizado.

Las seis piezas del elemento se encuentran en la primera de las dos zonas del nivel, la cual debe ser recorrida a base de caminar siempre lateralmente, aprovechando los salientes de las paredes para ir subiendo lentamente hacia el portal número uno, en la parte superior izquierda. Una vez en la otra zona del nivel camina hacia la derecha hasta el portal dos y cruza la mitad del río para ascender hacia el portal que conduce al guardián de este nivel. Los dos portales situados al lado conducen a niveles inferiores y no podrás utilizarlos si dichos niveles han sido ya completados. Aprovechamos para indicar que no es necesario recorer secuencialmente los niveles desde el primero hasta el cuarto, pero tampoco existen razones especiales para hacerlo de otra manera.

Regresa hacia abajo y esta vez continúa recorriendo el río hacia la derecha. Tras subir un corto trecho encontrarás dos rejas que debemos destruir para poder entrar al centro de la zona. En este lugar una gigantesca columna amarilla se alza majestuosa como último obstáculo hacia la libertad. Colócate a la izquierda de la columa y dispara insistentemente hacia ella hasta destruirla por completo, permitiendo el acceso al portal que se encontraba en la parte más alta.

Tras atravesar el portal, nos queda el último y más peligroso desafío. Transportados a lo más profundo de las cavernas de lava, tres guardianes de las mismas características que los dos últimos, intentarán detenernos en nuestro camino al exterior. Una tras otras, las tres diabólicas criaturas irán cayendo ante el poder de Sarnak, el cual podrá escapar hacia el castillo en el que el último mago podrá utilizar el poder de los cuatro elementos psra dar forma de nuevo a la Fuente del Poder del Zodíaco. Krillys será encerrado en ella para siempre, permitiendo que la paz vuelva de nuevo a la tierra. ■

JUEGA CON EL N.º 1

ATARI 520 ST[FM], el pequeño gigante de la gama ST. Un ordenador para vivir la acción a 16 bits, tú que estás listo para ir más allá de lo común.
El 520 ST[FM] es el ordenador de 16 bits más asequible del mercado y el único que incorpora un modulador de televisión, con lo que puedes disfrutar inmediatamente de su potencia y colorido.
Y, si lo que deseas es la máxima calidad, puedes conectarle un monitor ATARI (opcional) a color o monocromo.

Las más prestigiosas casas de software conocen y aprecian la potencia y posibilidades del ATARI 520 ST[FM], de ahí que sea el ordenador de 16 bits para el que más juegos se comercializan. Pero hay muchas más cosas que puedes hacer con él. Por eso, y para que te vayas haciendo una idea, hemos incluído un procesador de textos y un programa para generar gráficos en color en cada paquete.
Sin lugar a dudas el ATARI 520 ST[FM] es un ordenador que seguirás utilizando cuando te canses de jugar.
No te prives, te lo mereces.





	ATARI 520 ST[FM]	AMIGA 500	AMSTRAD PC 1640*
Precio con monitor a color excluyendo IVA.	135.500.– ptas.	160.072.– ptas.	246.288.– ptas.
Microprocesador	68.000.	68.000.	8.086.
Velocidad del reloj	8 MHz	7 MHz	8 MHz
RAM	512 Kb	512 Kb	640 Kb
Sistema operativo residente	Si	Si	No
Salida exclusiva para disco duro	Si	No	No
Modos monocromo y color	Si	No	Si
Resolución máxima en pantalla	640 × 400	640 × 512	640 × 350
Puerto MIDI incorporado	Si	No	No

* Configuración con monitor EGA y una unidad de disco.

ATARI-ST

Muchas más posibilidades

ATARI

ORDENADORES ATARI, S. A. Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid • Telf. (91) 653 50 11
Tamarit, 115, 08015 Barcelona • Telf. (93) 425 20 07 – José María Mortes Lerma, 29 - Bajo • 46014 Valencia • Telf. (96) 357 92 69

NUMERO UNO COMUNICACION

S.O.S.WARE

Profanation
MSX

1. Compré el juego Profanation y no funcionó, pero la garantía decía que podía cambiarlo por correo. Así lo hice, y esta es la segunda vez que lo hago, pero sigue sin funcionarme. ¿Puede ser falta de memoria, ya que mi ordenador sólo posee 32 K? Si no lo es, ¿Qué es y que puedo hacer?
2. Les ruego publiquen los cargadores para: Zaxxon, River, Raid, Hero, Beamrider.

Antonio Burguera Burguera (Barcelona)



1. En efecto el problema que tienes con el Profanation es debido a que la memoria de la que dispones es insuficiente, de manera que la única forma de que te cargue es ampliando tu ordenador con al menos 16 Kb. más de memoria.

2. En cuanto a los cargadores que nos pides te vamos a ser francos. Es muy difícil que podamos publicarlos ya que se trata de juegos ya antiguos y como sabrás nuestra revista se caracteriza por estar en primera línea en sus artículos. No obstante puedes estar atento a las pokerarezas porque pueden aparecer en esa sección cualquier mes de éstos.

Herbert's Dummy Run
Commodore

1. En el Herbert's Dummy Run, ¿cómo y dónde se usan cada uno de los objetivos?

José Luis Hurtado (Barcelona)



1. En el número 7 apareció el cargador y cómo terminar el juego.

Don Quijote
Amstrad

1. ¿Cuál es la clave de acceso para la segunda fase de Don Quijote?
2. He empezado a coleccionar MICROMANIA ahora que ha empezado la segunda época, y me gustaría que publicasen el Army moves.
3. ¿Cómo se pasa la primera fase de The living daylights?

Israel Fernández Villarán (Huelva)

1. La clave de la segunda parte está tomada del título original de la novela de Cervantes, y es la siguiente: El ingenioso hidalgo.

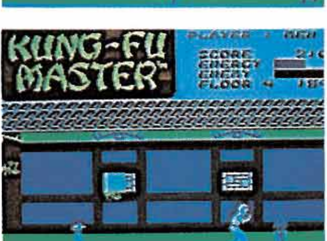
2. El Army moves lo pusimos «patas arriba» en el número 27 de la primera época, sentimos no poder repetirlo.

3. En el Living daylights debemos cruzar a toda velocidad toda la fase, sin entretenernos demasiado, y al llegar al final disparar como locos a nuestro enemigo que nos es invisible.

Kung Fu Master
Spectrum

1. ¿Podríais darme algunos POKES para el juego Kung fu Master?





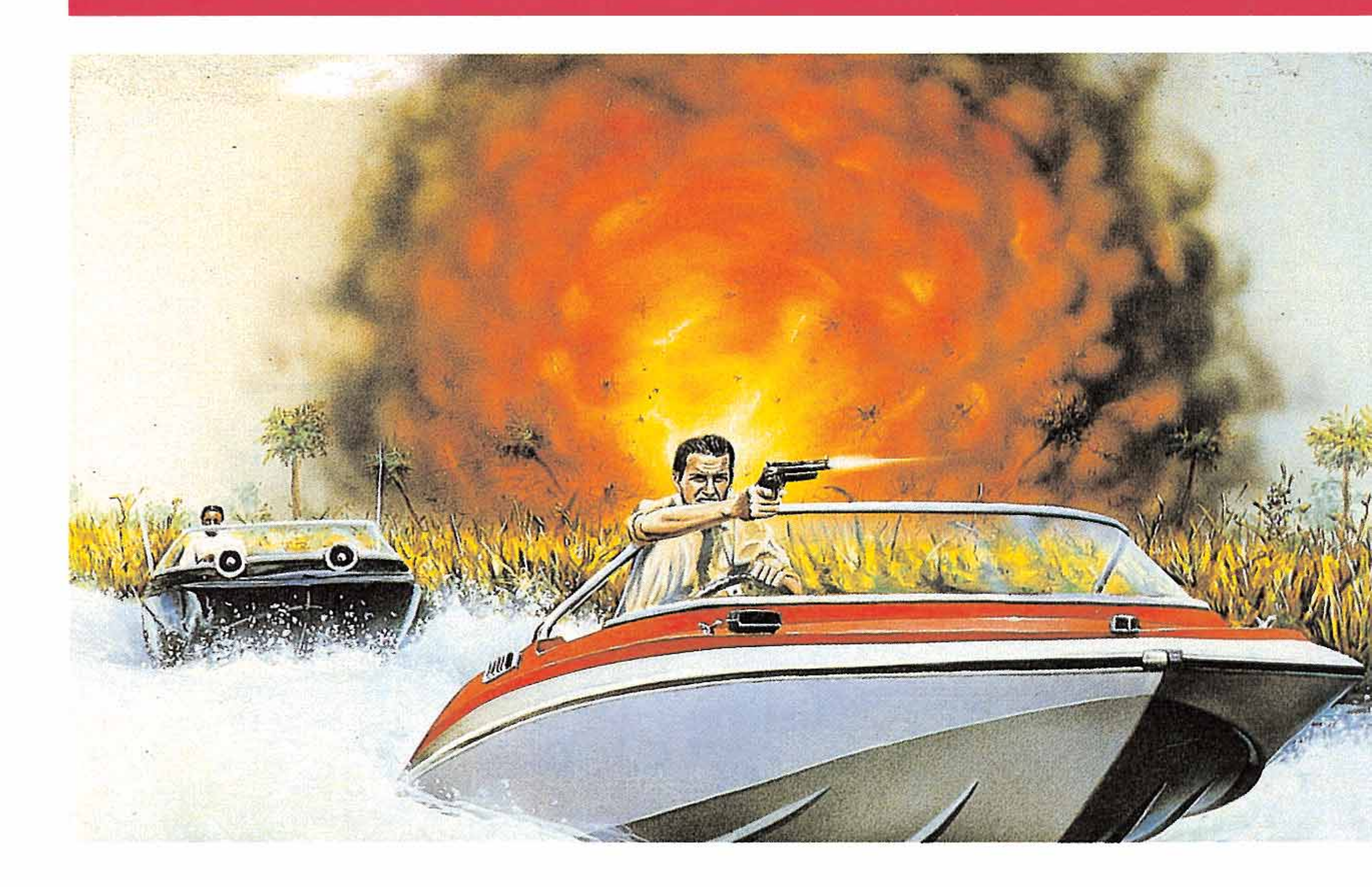
2. En Don Quijote después de armarse caballero y volver a la casa, ¿cómo puedo coger el tablón?

Ruth Casaleiz García (Málaga)

1. Para el Kung fu Master POKE 37356,n, siendo n la velocidad y POKE 27982,0 que te facilitará el juego.

2. Para coger el tablón sigue las siguientes instrucciones: DEJAR LA ESPADA, EXAMINAR LA ESCALERA, EXAMINAR EL ESCALON y COGER EL ESCALON.

LIVE AND



Aunque parezca increíble es cierto. James Bond, el más carroza y trasnochado de los agentes secretos, ha vuelto a ser protagonista de otra de esas películas llenas de esculturales y decorativas rubias, malvados y déspotas dictadores e infinitas escenas de violencia y acrobacias. Un nuevo film en el que demostrar sus altruistas intenciones de ayudar a la humanidad, a la vez que realiza las más peligrosas acciones sin despeinarse ni estropear sus flamantes trajes.



Tu misión como agente 007 es localizar y destruir las factorías donde se refina la heroína.



Live and let die es un arcade de trepidante desarrollo, parejo a los simuladores deportivos.

El diabólico doctor Kananga ha conseguido, tras oscuras traiciones que han hecho caer a casi todo el antiguo gobierno, convertirse en primer ministro de la isla de Santa Mónica, una pequeña isla del Caribe cuyos habitantes se encuentran dominados por el poder de los brujos locales y el miedo al budú. Gracias al poder que le concede su cargo ha adquirido grandes extensiones de terreno en el interior de la isla convirtiéndolas en plantaciones de marihuana perfectamente vigiladas y camufladas. Su objetivo es llegar a controlar el mercado del tráfico de droga de los Estados Unidos transportando toneladas de heroína pura que serían adulteradas más adelante en América, destinando los beneficios obtenidos a comprar armas para el bloque soviético, aliado con Santa Mónica.

El doctor Kananga, conocido en los ambientes de los narcotraficantes como Mr. Big, no ha escatimado esfuerzos en garantizar la seguridad de sus operaciones. Desde sus cuarteles generales, perfectamente escondidos bajo uno de los cementerios de la isla, se transporta la heroína sin refinar a las factorías donde será posteriormente procesada, factorías situadas en lugares lejanos e inaccesibles.

Tu misión como agente 007 es localizar y destruir esas factorías para impedir que la heroína, una vez refinada, llegue a su destino y destruya la vida de tantas personas encadenadas a su drogadicción. Para ello los servicios de información de la CIA han investigado los movimientos de los barcos cargados de droga sin refinar descubriendo la localización aproximada de las principales plantas del proceso al servicio del diabólico doctor. Todas ellas se encuentran situadas junto a largos ríos pues necesitan grandes cantidades de agua para realizar el proceso de refinamiento, por lo que el único modo de llegar hasta las centrales es surcar el curso de estos canales.

Para facilitar la labor de nuestro agente, «Q» ha hecho construir un sofisticado prototipo de lancha rápida equipada con ametralladoras y todo el equipo necesario para lanzar poderosos misiles. A bordo de la lancha, Bond tendrá que atravesar los peligrosos cursos de agua, fuertemente defendidos por los secuaces de Kananga, avanzando

ET DIE

007 contra Mr. Big



Disponemos de una fase de entrenamiento de características distintas a las demás.



Tres son los escenarios en los que se desarrolla la acción: el Polo, el Sahara y Nuerva Orleans.

en una frenética carrera que le conduzca a la destrucción de tan diabólicas factorías.

El juego

Nos encontramos ante un curioso programa que, por suerte, casi nada tiene que nos haga pensar que estamos ante un juego basado en la última película de James Bond. En realidad nos encontramos ante un arcade de trepidante desarrollo dotado con la perfección técnica de los mejores simuladores, un programa que traslada toda la pericia de los juegos de automovilismo a unos ríos que, a modo de circuitos, se convierten en lugares idóneos para poner a prueba nuestra habilidad conduciendo nuestra veloz lancha a la vez que esquivamos la multitud de peligros que nos asedian desde todas las direcciones. Un juego perfectamente realizado con un difuso objetivo a cumplir que no es más que un pretexto para pasar un momento divertido a los mandos del más sofisticado vehículo acuático jamás diseñado.

Son tres las centrales de procesamiento que debemos localizar y destruir, situadas en diferentes puntos del planeta. Pero debemos señalar desde el primer momento que el objetivo del juego no es en absoluto destruir todas las centrales, sino que cada misión puede ser tomada por separado y repetida cuantas veces se desee incluso después de haberla completado con éxito, pues de hecho las tres misiones son prácticamente idénticas, solamente variando los decorados y el trazado de los recorridos. Podremos por tanto dar el juego por completado cuando consigamos destruir al menos una de las centrales, sabiendo que podremos repetir las mismas misiones hasta aburrirnos.

Nada más cargarse el juego aparece una representación de la Tierra y una flecha que podemos desplazar pulsando cualquier tecla de movimiento, pulsando fuego para confirmar la selección de una misión. Disponemos de una fase de entrenamiento (practice course) de características completamente distintas a las demás que nos puede servir para adquirir destreza en el manejo de la lancha y su armamento antes de afrontar misiones más peligrosas. Las otras tres operaciones corresponden a otras tantas centrales, situadas ▶

LIVE AND LET DIE

MAPA

respectivamente en el Polo Norte, el desierto de Sáhara y New Orleans. De las tres misiones las dos primeras son consideradas como ejercicios antes de acometer la destrucción de la planta situada en Norteamérica, la más grandes y peligrosa de todas.

La lancha

En cualquiera de las misiones la parte inferior de la pantalla refleja el estado actual de la lancha. A la izquierda encontramos el depósito de misiles, que puede albergar un máximo de tres de estos ingenios. En el centro se encuentra el marcador de velocidad y finalmente a la derecha el indicador del nivel de fuel. Es precisamente este marcador el que debemos vigilar constantemente pues es de vital importancia para el desarrollo de la misión, de hecho supondrá el fin de la aventura si se consume completamente. En las fases de destrucción contamos además con dos marcadores numéricos que indican la puntuación como distancia recorrida y la sección que estamos atravesando.


En cualquiera de las misiones la parte de la pantalla refleja el estado de la lancha.


Los helicópteros dejarán caer cajas que contienen provisiones.


El consumo de fuel de la lancha es independiente a la velocidad.

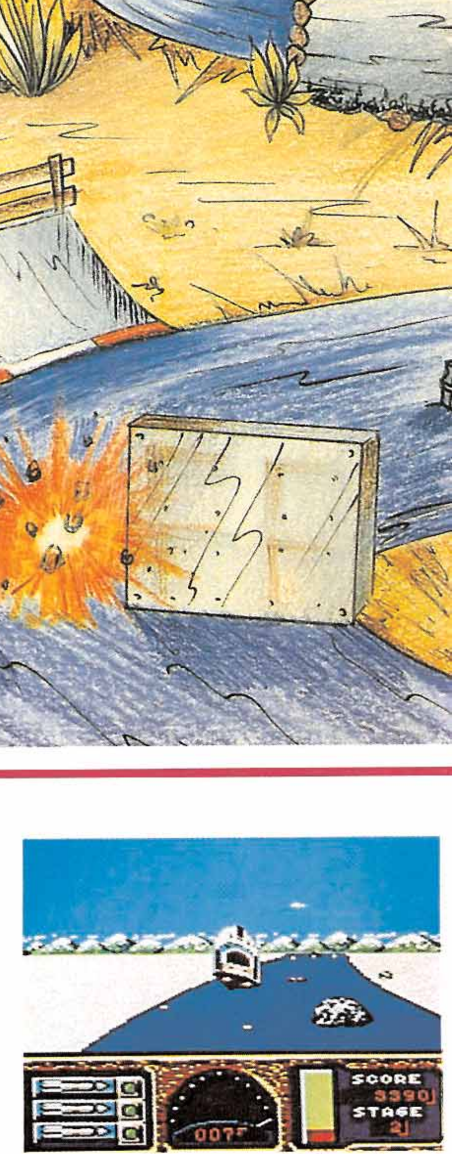
AMSTRAD

```
10 REM Cargador Vive y deja morir
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&BF00 TO &BF11:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Fuel infinito";a$:IF UPPER$(a$)
="S"THEN POKE &BF01,0
50 INPUT"Misiles infinitos";a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &BF06,&C9
60 INPUT"Terminar siempre con exito";a$:
IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF0B,&18
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:CALL &BD37
80 MODE 1:MEMORY &A40F:LOAD"!",&A410:POK
E &A457,0:POKE &A458,&BF:CALL &A410
200 DATA 3E,19,32,3,74,3E,21,32,86,74,3E
,28,32,F1,6B,C3,FD,5
```

Teclear el listado, grabarlo en una cinta, ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas y cargar la cinta original.

POKES (AMSTRAD)

Fuel infinito	POKE &7403,0
Misiles infinitos	POKE &7486,&C9
Terminar siempre con éxito	POKE &6BF1,&18



Por suerte la CIA ha desplegado un importante destacamento de helicópteros para apoyar la misión de 007. A lo largo de nuestro recorrido por los ríos que conducen a las centrales aparecerán algunos de estos helicópteros dejando caer cajas de paracaídas. Basta con que la lancha pase sobre estas cajas, una vez sobre el agua, para conseguir importantes ayudas que pueden ser nuevas provisiones de misiles o reservas de fuel que incrementarán nuestro depósito. También hay numerosos bidones de fuel repartidos por el río y generalmente será necesario recogerlos todos para poder sobrevivir y compensar la pérdida de combustible producida a medida que avanzamos.

Una particularidad de la lancha es que su consumo de fuel es independiente de la velocidad. Esto significa que si viajamos a gran velocidad recorremos grandes distancias con la misma cantidad de combustible que, en caso de una velocidad menor, nos haría recorrer una distancia menor. Dado que el choque con los diversos obstáculos del juego nos hace perder carburante será necesario alcanzar una velocidad aceptable a la cual podamos esquivar los numerosos peligros del juego.

La fase de práctica

El recorrido de prácticas ha sido diseñado para permitir que te familiarices con la lancha en una zona especialmente preparada para facilitar tu aprendizaje, pero no es en absoluto imprescindible para acometer con éxito las tres misiones principales. Nos trasladamos a un río sin otros obstáculos que unas señales colocadas sobre el agua y que sirven como blancos fijos en los que probar nuestra puntería y habilidad al volante de nuestra flamante lancha. Hay un total de 50 de estas señales, cuarenta rojas y diez negras, y mientras que las rojas son fácilmente destruidas con las ametralladoras, las negras sólo pueden ser eliminadas haciendo uso de los misiles. Para facilitar aun más nuestro entrenamiento en esta fase los misiles son inagotables.

La fase de entrenamiento terminará al agotarse el fuel, el cual actúa como indicador de tiempo al no haber manera de recargarlo. Intenta realizar un buen papel destruyendo el mayor número posible de señales sin chocar contra ellas, pues una vez agotado el fuel se te ofrecerá el porcentaje de éxito a razón de un 2% por cada señal destruida. Si escoges la opción de fuel infinito la fase de entrenamiento terminará una vez superada la última de las cincuenta señales.

Las misiones

Aunque sobre diferentes escenarios las tres misiones tienen características muy parecidas. En todas ellas el largo recorrido que nos separa de nuestro objetivo está dividido en cinco secciones de diferentes longitudes, todas ellas precedidas de una barrera que deberemos destruir haciendo uso de los misiles. Podemos señalar la presencia de los siguientes elementos a lo largo de nuestro camino:

• Obstáculos situados en el río. Los más abundantes son las minas colocadas por los esbirros de Kananga para impedir el acceso de intrusos a las centrales, que pueden ser fácilmente destruidas con nuestros disparos. Las rocas son notablemente más peligrosas ante la imposibilidad de destruirlas, por lo que habrá que limitarse a intentar esquivarlas. En la fase Polo Norte aparecen bloques de hielo en vez de piedras, con las mismas características. Al final de los tres recorridos aparecen unas bombas oscuras que también son inmunes a nuestros disparos.

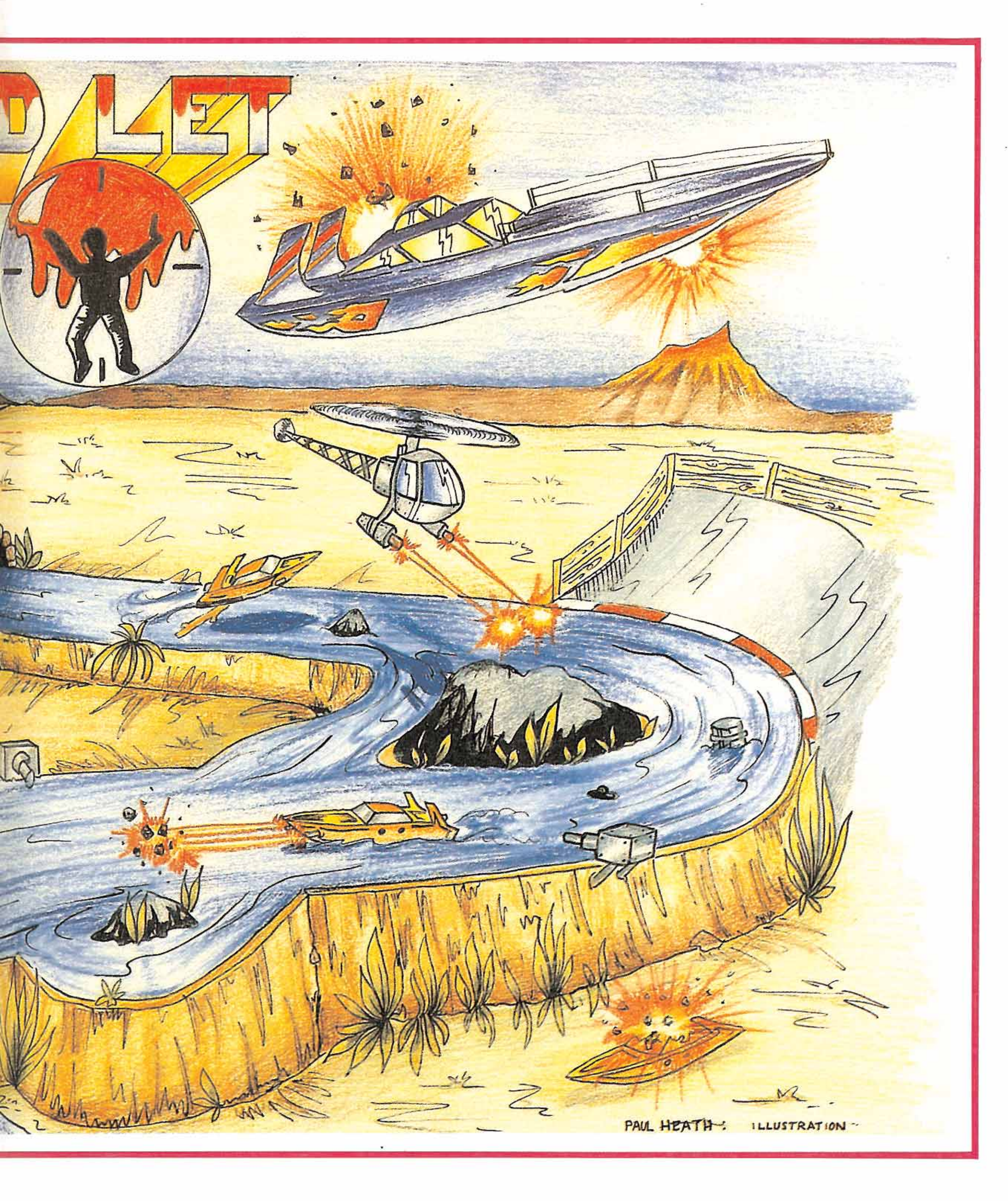
• Trampolines. Son pequeñas planchas de madera situadas sobre el agua que permitirán a nuestra lancha realizar grandes saltos sobre el aire antes de caer de nuevo sobre la superficie del río. Gracias a la altura conseguida en estos saltos podremos alcanzar a los aviones enemigos y lanzar el misil que destruya las centrales, tal como explicaremos más adelante. El mayor peligro de los trampolines es la imposibilidad de controlar nuestra lancha durante el vuelo y en los segundos posteriores al amerizaje, lo que puede llevarnos a chocar contra obstáculos imposibles de esquivar.

• Francotiradores. Se colocan en ambas orillas y disparan ráfagas de sus metralletas contra nosotros. No podemos hacer nada contra ellos al quedar fuera de nuestra línea de tiro, por lo que

Los trampolines nos permitirán enfrentarnos a los aviones enemigos.

A lo largo del juego nos enfrentaremos a miles de enemigos.

Los obstáculos situados en el río pueden ser fácilmente esquivados si controlamos la velocidad.



deberemos hacer todo lo posible por esquivar sus disparos. Son unos enemigos poco frecuentes y cuando aparecen lo hacen generalmente en grupos que se alternan a ambos lados del río, por lo que resulta necesario conducir en zig-zag para evitar el impacto de sus armas.

• Aviones enemigos. De color blanco, son adversarios muy poco frecuentes que bombardean el río intentando alcanzarnos con sus disparos. Debido a la altura a la que vuelan la única forma de destruirlos es saltar sobre un trampolín y dispararles cuando nuestra lancha se encuentre a la máxima altitud sobre el agua.

• Lanchas enemigas. Junto con los submarinos son los únicos enemigos móviles del juego, aunque relativamente fáciles de destruir con nuestras ametralladoras. Algunas de estas lanchas son las encargadas de transportar la heroína a la central, y cuando se ven acosadas mantienen una velocidad que les hace permanecer siempre a la misma distancia de nosotros a la vez que intentan deshacerse de parte de su carga. Debido a su lejanía es necesario utilizar un misil para destruirlas, evitando además las cajas de material indestructible que lanzan contra nosotros.

• Submarinos. Muy poco frecuentes, solamente veremos de ellos el periscopio que emerge a la superficie. Una vez frente a ellos es imprescindible sobrepasarlos o destruirlos con los misiles, pues se dirigen directamente hacia la lancha para intentar embestirla.

• Rampas laterales. Pueden aparecer en uno de los lados del río o incluso en los dos a la vez. Es conveniente maniobrar bruscamente hacia la rampa para subirse parcialmente a ella y así esquivar las hileras de rocas que suelen cubrir completamente el río en esas zonas.

• Helicópteros de la CIA. Como ya hemos explicado anteriormente son los encargados de proporcionar paquetes conteniendo nuevos misiles o provisiones extras de fuel. Es posible destruirlos de la misma manera que los aviones enemigos, aunque no os lo recomiendo.

En algunos pasajes el canal puede estrecharse e incluso dividirse en dos pequeñas derivaciones que luego volverán a unirse. Atravesaremos varios túneles, algunos de los cuales poseen a la entrada y a la salida compuertas metálicas que sólo caerán ante nuestros misiles. Otros contienen en su interior medias compuertas indestructibles que nos obligarán a zigzaguear hábilmente para no chocar contra ellas.

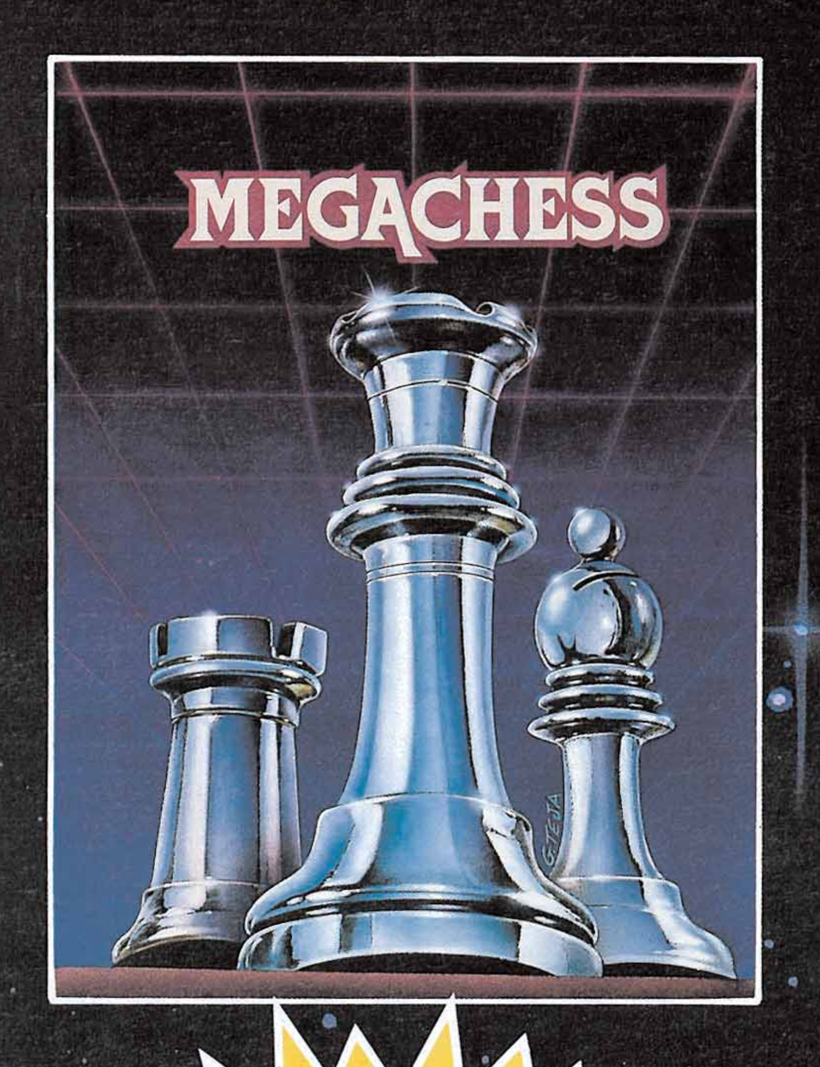
Una vez en el quinto y último segmento estaremos aproximándonos a nuestro destino. Por fin, tras una curva algo más pronunciada que las demás, el horizonte refleja con claridad la silueta de la central de proceso en la que se refina la diabólica heroína.

Comienzan a aparecer bombas indestructibles que deberás esquivar manteniendo la máxima velocidad posible. En cuanto aparezca un trampolín tómalo sin miedo y, una vez alcanzada la máxima altura, lanza un misil contra la factoría.

Entre el deslumbrante fragor de las explosiones la odiosa factoría será presa fácil de las llamas en pocos segundos, dando por concluida la larga y difícil odisea.

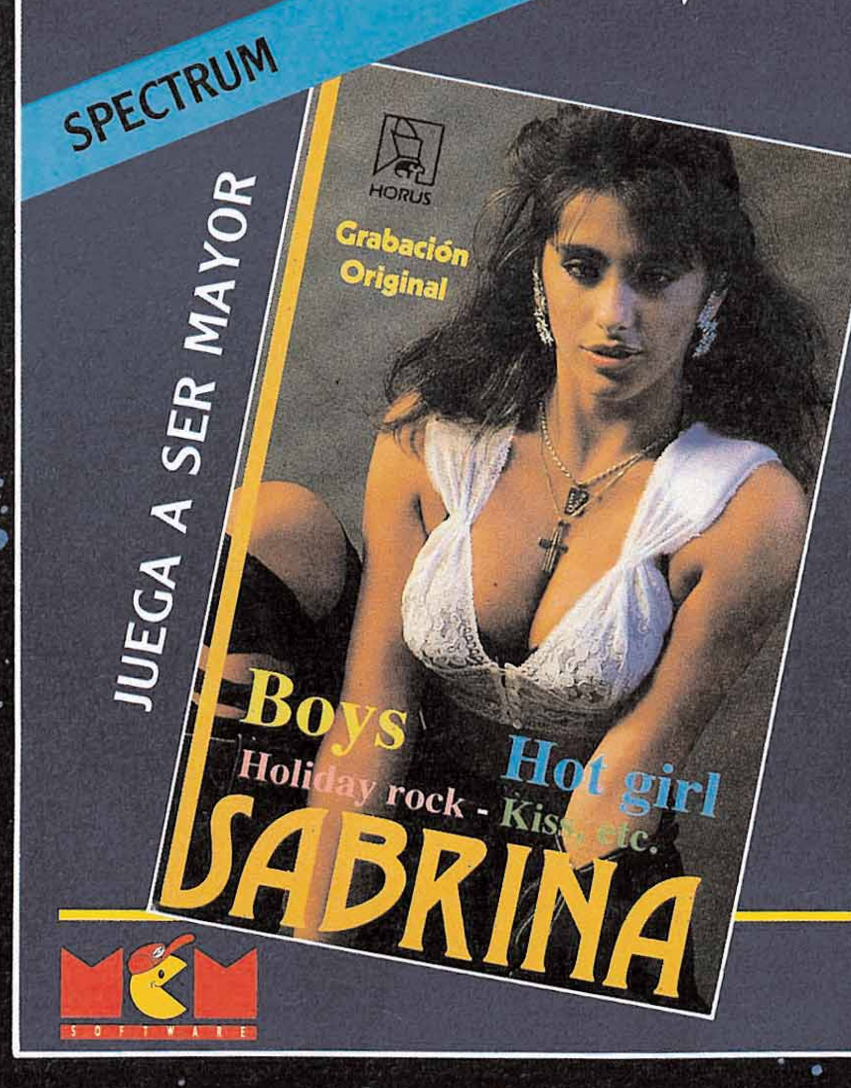
Os indicaremos que solamente hay dos trampolines, de los cuales es totalmente imprescindible usar con éxito alguno de ellos. En caso contrario nos encontraremos rápidamente con tres hileras de bombas imposibles de esquivar, después de las cuales la lancha se detendrá automáticamente y el juego terminará con el mensaje «out of fuel». ■

P.J.R.



SABRINA
Experimenta una nueva emoción, diferente y más fuerte que ninguna de las que has conocido.

MEGACHESS
Un auténtico gran maestro de ajedrez que no engaña, y nunca se te quedará pequeño.



CONTIENE
2
CASSETTES
AUDIO:
LAS MEJORES CANCIONES
Y
REGALATE
EL MEJOR
VIDEO-JUEGO
DEL AÑO
SABRINA

MCM SOFTWARE

IBSA

MEGACHESS

MEGACHESS es uno de los mejores simuladores de ajedrez del mundo.

Si eres principiante podrás practicar en distintos niveles aprendiendo las jugadas que realiza la máquina.

Si eres jugador se te presentarán dos opciones: jugar o analizar.

En la primera podrás elegir nivel de juego de cero a seis.

Con la segunda podrás analizar las grandes partidas de los maestros internacionales intentando tus propias soluciones.



SISTEMAS:
SPECTRUM Ref. SEC 521
AMSTRAD Ref. AMC 618
MSX Ref. MSC 305

SABRINA

Llaman a tu puerta y, al abrir, un sudor frío te recorre el cuerpo. Se te paralizan las piernas y sólo puedes emitir un leve balbuceo.

Ella está delante de ti, vestida con un pequeño pantalón y un escueto body, y necesita tu ayuda.

Si eres capaz de reaccionar, ésta es la oportunidad de correr una aventura con SABRINA.



SISTEMAS:
SPECTRUM Ref. SEC 528
AMSTRAD Ref. AMC 622
MSX Ref. MSC 316

POST MORTEM

POST MORTEM es una aventura que traspasa las fronteras de la realidad y te llevará más allá de la muerte.

Este juego tiene su origen en la muerte de un joven programador que tuvo una inspiración para su próximo juego.

Durante el juicio, en el purgatorio, sucedió algo grande y maravilloso...



SISTEMAS:
SPECTRUM Ref. SEC 525
AMSTRAD Ref. AMC 662
MSX Ref. MSC 309

PUNK STAR

El Rey Gapas ha desheredado a su hijo "Punkito" y lo ha encerrado en las mazmorras de su castillo, vigiladas por el perverso Gachi, tremendo y horroroso mago que se nutre únicamente de hamburguesas.

Si tú encuentras los 13 elementos de que se componen las hamburguesas, tu amigo Punkito tendrá la misma fuerza que Gachi.



SISTEMAS:
SPECTRUM Ref. SEC 523
AMSTRAD Ref. AMC 620
MSX Ref. MSC 307

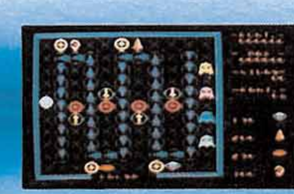
HABILITY

HABILITY es la historia de Pud Pod, una pobre pelota de tenis que salió de la pista y fue a parar a un parque con setos laberínticos.

Para intentar sacarla tendrás que prescindir de tu experiencia anterior.

Deberás crear una nueva lógica para estudiar los recorridos más seguros y estables.

Serás el comedor comido (de cocos).



SISTEMAS:
SPECTRUM Ref. SEC 522
AMSTRAD Ref. AMC 619
MSX Ref. MSC 306

ORMUZ

ORMUZ se distingue del resto de simuladores de submarino existentes, por su agilidad y su calidad gráfica.

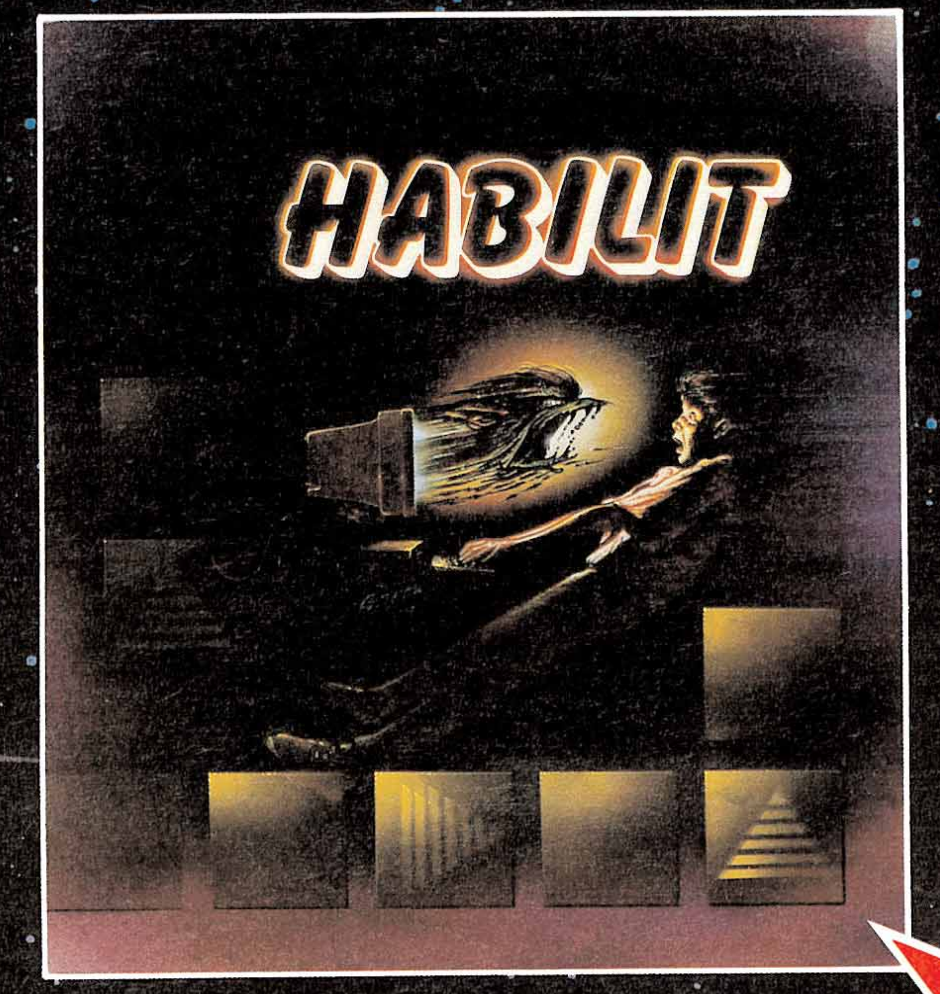
Este videojuego, que tiene un notable nivel de realismo, es al mismo tiempo muy dinámico y fácil de manejar.

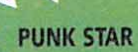
A diferencia de otros simuladores, tus reflejos y concentración juegan un papel fundamental en el desarrollo de la aventura.



SISTEMAS:
SPECTRUM Ref. SEC 524
AMSTRAD Ref. AMC 661
MSX Ref. MSC 308


POST MORTEM


HABILIT



S.O.S.WARE

Pokes
MSX

1. ¿Cómo se pone un poke en un MSX de la 2.ª generación? Me gustaría que me lo explicáseis paso a paso porque soy nuevo en esto.

2. ¿Por qué hay tan pocos juegos para este ordenador?

3. ¿Por qué casi ninguna casa se interesa en recopilar sus mejores éxitos y hacerlos en MSX 2?

4. ¿Existe el juego Olé toro en MSX 2?

Teófilo Gijón Carrasco (Granada)

Los pokes se ponen de la misma manera en los ordenadores de la segunda generación que en los de la primera. El proceso es sencillo y se trata de seguir los siguientes pasos:

Primero has de cargar el juego de que se trate sin ejecutarlo, es decir hacerlo con la orden bload "$", siendo $ el nombre del juego.

En segundo lugar has de introducir los pokes según se especifica en la revista, es decir Poker, X, Y, siendo X la dirección del dato en memoria y Y el dato en cuestión.

Y para terminar has de ejecutar el juego, cosa que normalmente podrás hacer con la siguiente línea:

*DEFUSR=PEEK(64703)+256*PEEK(64704:A=USR(0)*

2. En cuanto a tu segunda pregunta te he de decir que no estoy en absoluto de acuerdo contigo y, como para demostrar algo lo mejor es un ejemplo, a continuación te escribo las últimas novedades para MSX 2 en la fecha en que te contesto:

Dinamis Publisher, Garyvo King, Super tritorn, Andorogynus, Scramble Formation, Deep Forest, Bastard, 1942, Gouemos, Firebird, King Kong II, Crafton & Xunk, Double Visión, Emmy II, Super Laydock, Poxel III, The Change of the Devil Hungry, The Seal of the Devil, Dragon Slayer IV, The Castle of Zariostro, Play House Strip Poker, The Final Countdown, y otros muchos más.

3. Y en cuanto a las recopilaciones yo tampoco entiendo el por qué ninguna casa se pone manos a la obra ya que el mercado de los MSX de la segunda generación es bastante amplio. En esta línea de actuación están casi todas las casas de software europeas por lo que no es de extrañar que no exista el Olé Toro para MSX 2.

Exploding Fist
Commodore

1. En el Explonding Fist I, ¿tienen final los décimos dan?



2. ¿Cuál es el código de el Freddy Hardest?

3. ¿Ha salido en algún número el cargador del Phantomas II?

4. ¿En qué revista ha salido el mapa del Black Lamp?

José Antonio Prieto (León)

1. Me temo que no (yo me tiré un buen rato y no acababa)

2. El código del Freddy Hardest es el 25425.

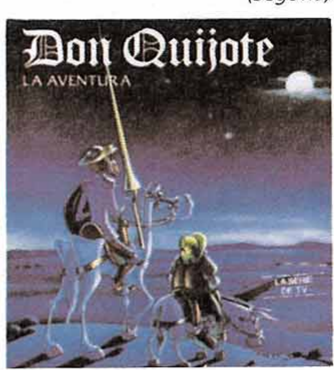
3. El cargador del Phantomas II apareció en el número 26.

4. El mapa del Black Lamp apareció en el número 35, con su correspondiente cargador.

Don Quijote
Spectrum

¿Cómo se consigue la llave en el Don Quijote 1.ª parte?

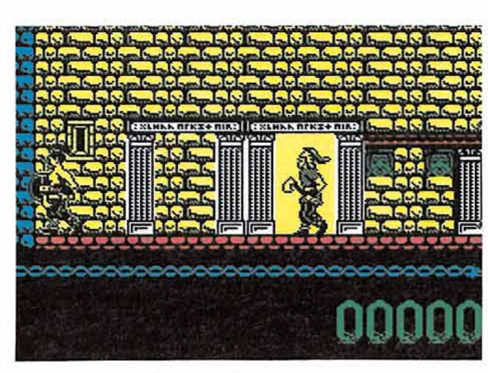
Francisco Javier del Campo (Segovia)



Para coger la llave, primero tendrás que ponerte la armadura, ya que de lo contrario, al abrir la alacena las ratas acabarán con tu vida. Para que esto no suceda, sigue detalladamente las siguientes instrucciones: dirígete a la habitación en la que se encuentra el baúl, examina el baúl, coge y ponte la armadura. Una vez hecho esto dirígete hacia el sur, abre la alacena, aquí está la llave, con lo que con la orden COGER LA LLAVE te habrás hecho definitvamente con esta.

ARTURA

Un rey para Albión



Artura viajará al castillo de Morgause para rescatar a Nimue.

Vuelve la vista atrás, a través del oscuro espejo de las estaciones, hasta el tiempo en el que las águilas sagradas abandonaron las tierras de Albión ante la desolación y ruina que los sajones sembraron a su paso. Vuelve la vista atrás hacia una época de sangrientas luchas y misteriosas artes mágicas, de pueblos divididos ante el invasor y tiránicas familias que esclavizan a las sencillas gentes. Estamos en la antigua Inglaterra del siglo V, una tierra inestable y arrasada, que necesita un líder que reúna las tribus dispersas para arrojar a los invasores fuera de sus fronteras.

Eres Artura, hijo de Pendragón. De antigua sangre real, tu mayor deseo es expulsar a los sajones del país, para lo cual resulta imprescindible reunir los pequeños y dispersos reinos que forman las tierras de Albión bajo un único mando que les haga fuertes en la lucha. Pero los jefes de las pequeñas tribus solamente aceptarían un rey común si éste tuviera en su poder los tesoros perdidos de Albión, escondidos por las águilas sagradas cuando éstas abandonaron sus tierras ante la llegada de los invasores.

• El objetivo de Artura será reunir las siete piedras rúnicas, que le permitirán regresar a Camelod.

Por desgracia, la localización de estos sagrados tesoros solamente se puso en conocimiento de unos pocos elegidos que transmitieron la responsabilidad de su custodia a través de las generaciones. En la actualidad solamente el gran mago Merdyn conoce la localización de los tesoros, pero nadie sabe su paradero desde hace ya tiempo. Tu única pista es que Morgause, hermanastra de Artura, ha secuestrado a Nimue, la joven aprendiz al servicio de Merdyn. Estas oscuras acciones ponen en guardia a nuestro héroe pues demuestran que la malvada Morgause tiene sus propios planes acerca de los sagrados tesoros, ya que éstos la convertirían en jefe de los pequeños reinos de Inglaterra.

Haciendo uso de los últimos vestigios de magia que le quedan de su escaso aprendizaje con Merdyn, Artura decide viajar al tenebroso castillo de Morgause para rescatar a Nimue con la esperanza de conseguir noticias sobre el paradero del gran mando. Para ello reúne todo su poder místico para activar el medallón de Cerriddwen y transportarse al castillo de Morgause, sabiendo que de esta manera agota toda su fuerza mágica. La única forma de regresar a Camelod es reunir las piedras rúnicas desperdigadas por el castillo de Morgause para obtener el poder suficiente para, una vez rescatada Nimue, activar de nuevo el medallón y regresar a casa.

El juego

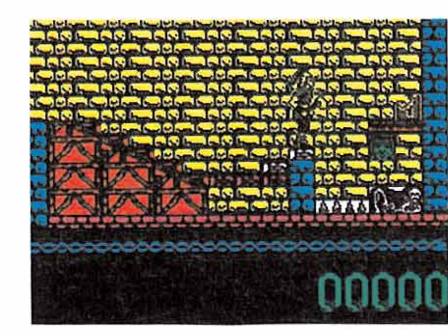
La hermosa historia que da pie a este nuevo arcade de Gremlin puede reducirse a un argumento notablemente más sencillo. Tu objetivo en el papel de Artura, hijo de Pendragón, será reunir las siete piedras rúnicas que te permitirán de nuevo transportarte a Camelod, morada del padre de Artura. Seis de las siete piedras han sido fragmentadas en tres trozos cada una y escondidas en los más recónditos rincones del castillo, pero la séptima y última se encuentra en poder de Nimue, secuestrada por Morgause y encerrada en la torre más alta del castillo. Por tanto tendrás que rescatar a la joven aprendiz para que te haga entrega de la última de las siete piedras. Con todas las piedras en tu poder podrás regresar a Camelod habiendo averiguado además el paradero del venerado mago Merdyn.

Desarrollo de la acción

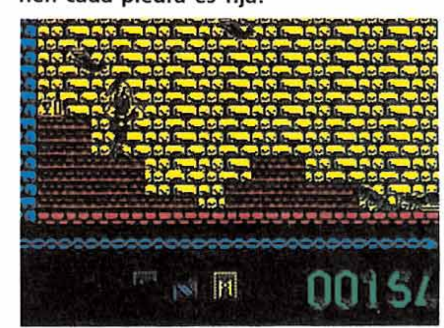
Nuestro héroe, protegido con su casco y una cota de malla, cuenta con una excelente movilidad. Puede moverse lateralmente, saltar y agacharse, además de lanzar sus pequeñas pero mortíferas hachas. Las teclas arriba y abajo, que generalmente

● Seis de las siete piedras han sido fragmentadas en tres trozos cada una y repartidas por el castillo.

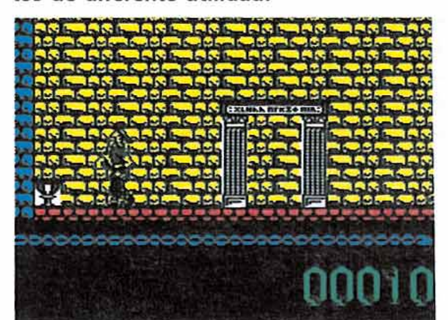
● Para poder recuperar la última piedra Artura deberá rescatar a Nimue de las garras de Morgause.



La localización de los trozos que componen cada piedra es fija.

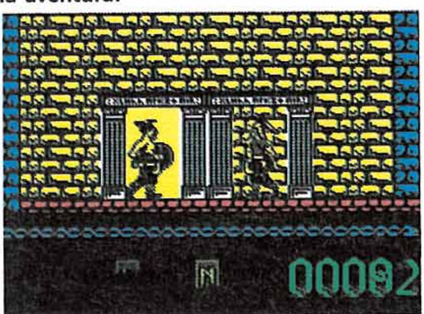


En nuestro recorrido encontraremos objetos de diferente utilidad.



Para reponer energía podemos emplear las botellas o las copas.

Contamos con una sola vida para resolver la aventura.



Todos los enemigos restan energía al contacto.

hacen que Artura salte o se agache, tienen utilidades diferentes cuando nuestro protagonista se encuentra junto a puertas o escaleras. Las puertas pueden encontrarse tanto delante como detrás de nuestro héroe, por lo que para atravesarlas será necesario colocarse frente a la puerta en cuestión y pulsar la tecla apropiada, que será la de arriba para atravesar una puerta situada al fondo de la pantalla y la de abajo en el caso de que la puerta se encuentre al frente. Si nos encontramos sobre unas escaleras una tecla de movimiento lateral en combinación con arriba o abajo nos permitirá subir o bajar por dichas escaleras.

Contamos con una sola vida y una barra de energía que evidentemente disminuirá con el contacto de los diversos moradores del castillo. Bajo la barra de energía tenemos el marcador de puntuación en el extremo inferior derecho, quedando el espacio restante para reflejar los trozos de piedras rúnicas que vayamos recogiendo. Como ya indicábamos hay un total de siete piedras de diferentes colores, colocándose la más oscura a la izquierda y la más clara a la derecha. Todos los enemigos restan energía al contacto pero con los enemigos superiores dicha disminución será notablemente más rápida.

En nuestro camino hacia pisos superiores deberemos ir recogiendo los trozos de piedras rúnicas que encontremos en nuestro camino. La localización de estos trozos es siempre fija y por tanto puede ser consultada en el mapa. La mayoría de los trozos se encuentran en el suelo de las diversas salas del castillo, pero otros se encuentran en poder de algunos enemigos superiores como son demonios y brujas. Estos personajes se caracterizan por ser los únicos que disparan contra Artura, si bien en compensación permanecen siempre inmóviles. Para conseguir los trozos en poder de estas criaturas será necesario destruirlas previamente, momento en el que dejarán caer la pieza que poseían. En total son 18 los trozos a recoger para dar forma a las seis piedras rúnicas más oscuras. La última, de color blanco, se encuentra intacta en poder de Nimue, prisionera en lo más alto del castillo.

Durante nuestro recorrido por el castillo encontraremos diversos objetos de diferentes utilidades. Algunos de ellos, representados por una botella y una copa, son reservas de energía que restituirán parte de nuestro marcador, mientras que el resto, en forma de joyas o cabezas de toro, simplemente proporcionan puntos. Al igual que las piedras estos objetos se encuentran siempre en las mismas pantallas.

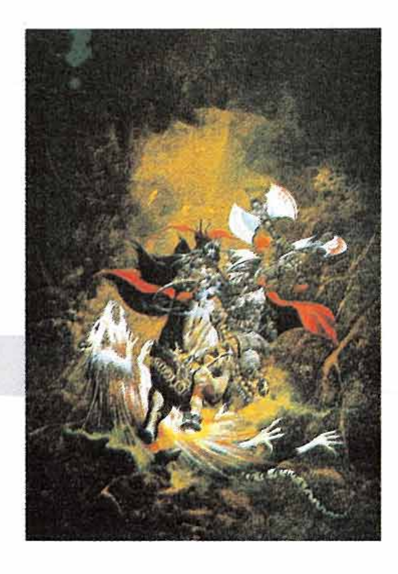
Pulsando la tecla R en cualquier momento del juego se accede al modo rúnico. Toda la acción se detiene (lo que puede sernos útil para realizar una pausa) y aparece un puntero en la zona inferior de la pantalla que puede ser desplazado hacia izquierda y derecha. Si disponemos de alguna piedra completa pulsando fuego varias veces sobre ella conseguiremos que la piedra comience a girar y nos proporcione algo de fuerza mágica con la que activar el medallón de Cerridwen, con lo que seremos transportados aleatoriamente a otra habitación del castillo. Para acabar el juego y una vez en posesión de las siete piedras completas deberemos activar este modo y utilizar el puntero para hacer girar las siete piedras simultáneamente, con lo que la intensa fuerza mística acumulada será suficiente para transportarnos de nuevo a Camelod y asistir al final de la aventura. En caso de no haber utilizado ninguna piedra para abandonar el modo rúnico es necesario pulsar R de nuevo. Para abandonar el juego es necesario pulsar simultáneamente las teclas G y H.

Muchas habitaciones, sobre todo las de pisos superiores, disponen de dos niveles de altura diferentes. Para acceder al nivel más alto podremos hacer uso de escaleras u otros elementos. Todas las puertas conducen a otras puertas situadas siempre al mismo nivel de altitud. Como no siempre tendremos a mano un medio para subir al piso superior, en la mayoría de los casos será necesario utilizar la zona alta de la pantalla y saltar de plataforma en plataforma para no caer al suelo.

Los enemigos

Los enemigos más abundantes son los **guardianes del castillo.** De ▶

ARTURA



aspecto feroz, van armados con lanza y escudo y llevan el cabello recogido en una larga cola. Necesitan varios impactos para ser destruidos y proporcionan diez puntos de bonificación. De parecidas características son los **guerreros,** de corta estatura pero armados con grandes espadas, los cuales aparecen en pantallas concretas y resultan algo más fáciles de abatir, aunque nuestros disparos parezcan pasar por encima de sus cabezas.

Las **ratas gigantes** son terriblemente numerosas. Siempre caminan a ras de suelo y por tanto son realtivamente difíciles de destruir pues hay que hacerlo bien a gran distancia para que sean alcanzadas por el efecto parabólico de nuestras armas o bien disparando hacia abajo, lo que se consigue pulsando abajo y fuego a la vez. A veces se detienen y se sientan sobre el suelo a la vez que se frotan las patas delanteras, momento en el que resultan algo más vulnerables. Son abatidas al primer disparo y solamente proporcionan un punto. Las **arañas** comparten la mayor parte de las características de las ratas, si bien surgen del techo de las salas para caer hasta la superficie de la habitación, momento en el que comienzan a arrastrarse por ella.

Los enemigos voladores están representados por **cuervos** y **urracas.** Muy peligrosos, atacan constantemente a nuestro protagonista y no pueden ser destruidos, solamente ahuyentados, por nuestros disparos, los cuales les harán volar en dirección contraria. Muy inteligentes, son capaces de alterar la trayectoria e incluso la velocidad de su vuelo en función de los movimientos de Artura. No debemos olvidar los **suelos mágicos,** fácilmente reconocibles por las formas dibujadas en ellos, que quitan energía por el mero hecho de pisarlos.

Ya hemos hablado anteriormente de los **demonios** y las **brujas.** Personajes de gran tamaño, permanecen fijos en lugares determinados de la pantalla a la vez que lanzan disparos mágicos contra el lugar en el que se encuentra nuestro héroe. Necesitan gran cantidad de disparos para ser abatidos, momento en el que desaparecerán en medio de una gran explosión. Como ya indicábamos algunos dejarán caer en este momento los fragmentos de piedra rúnica que poseían, sin contar con que algunos de ellos taponan zonas importantes o salidas a nuevas pantallas.

Por último nos queda hablar de la diabólica Morgause, sentada en su trono en el piso más alto del castillo, en la misma pantalla en la que se encuentra Nimue. Necesita aún más impactos que lo normal para ser destruida y su muerte no supone el final de la aventura, pero resulta imprescindible destruirla para poder acceder a Nimue y obtener de esta la séptima y última piedra rúnica.

SPECTRUM 48 K

LISTADO 1

```
  10 REM Cargador Artura
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24831: LOAD ""CODE 60000: P
OKE 23658,8: CLS
  40 INPUT "Energia infinita? ";
 LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POK
E 60048,0
  50 INPUT "Los enemigos no disp
aran? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S"
THEN POKE 60053,0
  60 INPUT "Enemigos inmoviles?
"; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN P
OKE 60056,0
  70 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: CLEAR
  80 LOAD ""CODE 65000: LOAD ""S
CREEN$ : RANDOMIZE USR 60000
  90 CLEAR : SAVE "ARTURA.BAS" L
INE 10: SAVE "ARTURA.BIN"CODE 60
000,87: VERIFY "": VERIFY ""CODE
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	F3216FEA11C05D014800	996
2	EDB0C3C05DF3310000DD	1406
3	2160EA111100AFCDF05D	1110
4	DD21065F11009F3EFFCD	1053
5	F05DD20000AF328A7D3E	1093
6	C9321D6C325369314F5F	849
7	C3505F371408153E0FD3	762
8	FEDBFE1FE620F604CD69	1580
9	0508AFD3FE08C9000000	862

DUMP: 40.000
Nº BYTES: 87

Teclear el listado 1, salvarlo en una cinta. A continuación teclear el listado 2 con ayuda del cargador universal de código máquina. Salvarlo a continuación. Rebobinar la cinta y cargarla con load '''', ejecutarlo con run y seguir las instrucciones.

POKES (SPECTRUM 48 K)

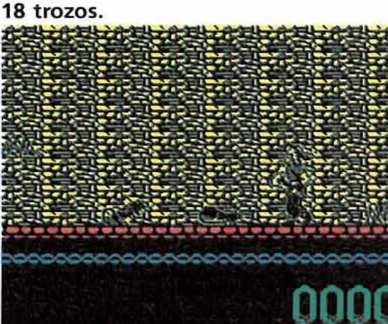
Energía infinita	POKE 32138,0
Los enemigos no disparan ...	POKE 27677,201
Enemigos inmóviles	POKE 26963,201

Para completar la aventura

Toda la información ofrecida hasta aquí debería ser suficiente para terminar sin problemas la aventura. Observa en el mapa el punto de salida de nuestro protagonista y la localización de los trozos de piedra rúnica. Los puntos marcados con una letra T hacen referencia a trampas mortales, aunque por suerte sólo haya dos y ambas muy cercanas a la pantalla inicial. La trampa colocada a la derecha de la pantalla inicial es un suelo mágico



Las seis piedras oscuras están formadas 18 trozos.



Las ratas gigantes son difíciles de dest pues hay que hacerlo a gran distanci



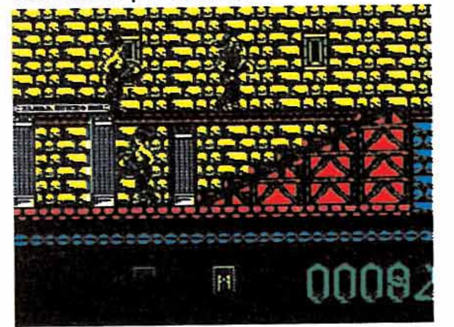
Los demonios y brujas necesitan gran c tidad de disparos para ser abatidos.

MAPA

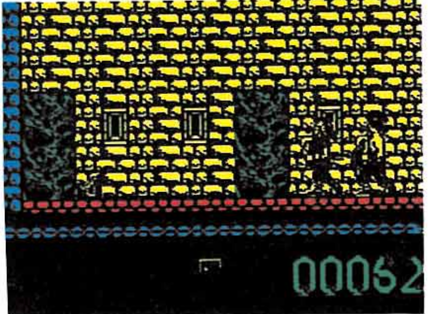
S	COMIENZO	**P**	OBJETOS QUE BONIFICAN	**D**	DEMONIO
F	FINAL	**T**	TRAMPA	**1..9**	ESCALERAS ENTRE PISOS
E	ENERGIA	**B**	BRUJA	**•**	TROZOS DE PIEDRA RUNICA



El castillo está formado por varios pisos comunicados por escaleras.



Pulsando la tecla «R», en cualquier momento se accede al modo rúnico.



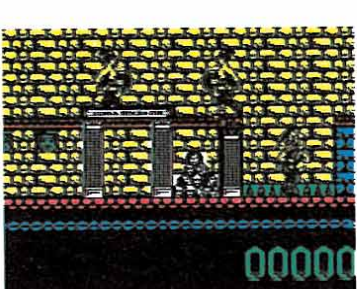
Una vez completas las piedras, nos proporcionarán fuerza mágica si las hacemos girar.

que nos restará toda la energía hasta morir sin posibilidad de escapar pues un alto bloque de piedra a la izquierda nos lo impide. La otra trampa es un agujero invisible en el suelo que debe ser burlado saltando sobre él si nos colocamos exactamente delante del primero de los árboles que hay en esa pantalla. Si tenemos la desgracia de caer por él nos esperan dos pantallas vacías con la agradable compañía de un verdadero ejército de ratas y arañas que nos aniquilarían en pocos segundos.

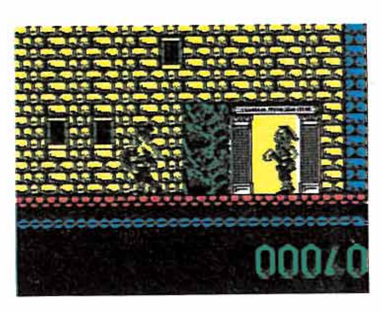
Como podéis apreciar en los mapas el castillo está dividido en varios pisos comunicados por escaleras. Os aconsejo que no accedáis a un piso superior sin haber recogido todas las runas de los pisos anteriores, para no tener que retroceder si no caminar siempre hacia arriba. Algunos caminos, debido a la aparición de puertas altas imposibles de alcanzar, son únicamente de una dirección. He preferido no daros un recorrido concreto porque el verdadero interés del juego radica en encontrar el camino más corto que nos conduzca a las piedras que necesitamos. Sin duda tendréis que repetir varias veces algunos recorridos cuando un salto mal calculado os haga caer al vacío, pero creemos que precisamente en ello está la diversión del juego.

Una vez recogidos los dieciséis fragamentos los últimos niveles sí que presentan una dificultad que raya en lo demencial, pues la mayoría de las puertas conducen a lugares sin salida o a puertas sin suelo que nos harán caer hasta pisos inferiores, con lo que habrá que repetir de nuevo el camino realizado. Para facilitaros algo la labor hemos indicado en el mapa las posibles trampas y algunas de las direcciones a seguir. Por fin, en la pantalla central de las nueve que forman el último piso, nos encontramos cara a cara con la malvada Morgause a la vez que contemplamos a Nimue en el extremo opuesto de la habitación. No debes vacilar a la hora de eliminar a tan despreciable personaje aunque te aten a ella dudosos lazos de sangre de los que nunca pudiste sentirte orgulloso. Destruida Morgause puedes por fin acceder al lugar en el que Nimue se encuentra prisionera. Por el mero hecho de tocarla la joven desaparecerá a la vez que te entrega la séptima piedra, la piedra blanca. Ya no puedes retroceder, pues el trono de Morgause es demasiado alto para dar marcha atrás, por ello no debe importarte pues ya has conseguido tu objetivo. Accede al modo rúnico, haz girar todas las piedras... ■

P. J. R.



Los suelos mágicos nos quitarán energía por el mero hecho de pisarlos.

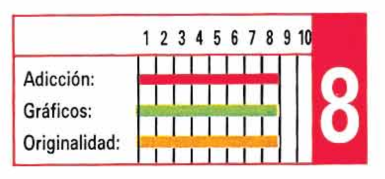


Las trampas situadas al comienzo del juego amenazan con acabar con nuestra energía.

—Nuestra Opinión—

Artura
Gremlin
Spectrum
Amstrad, Commodore

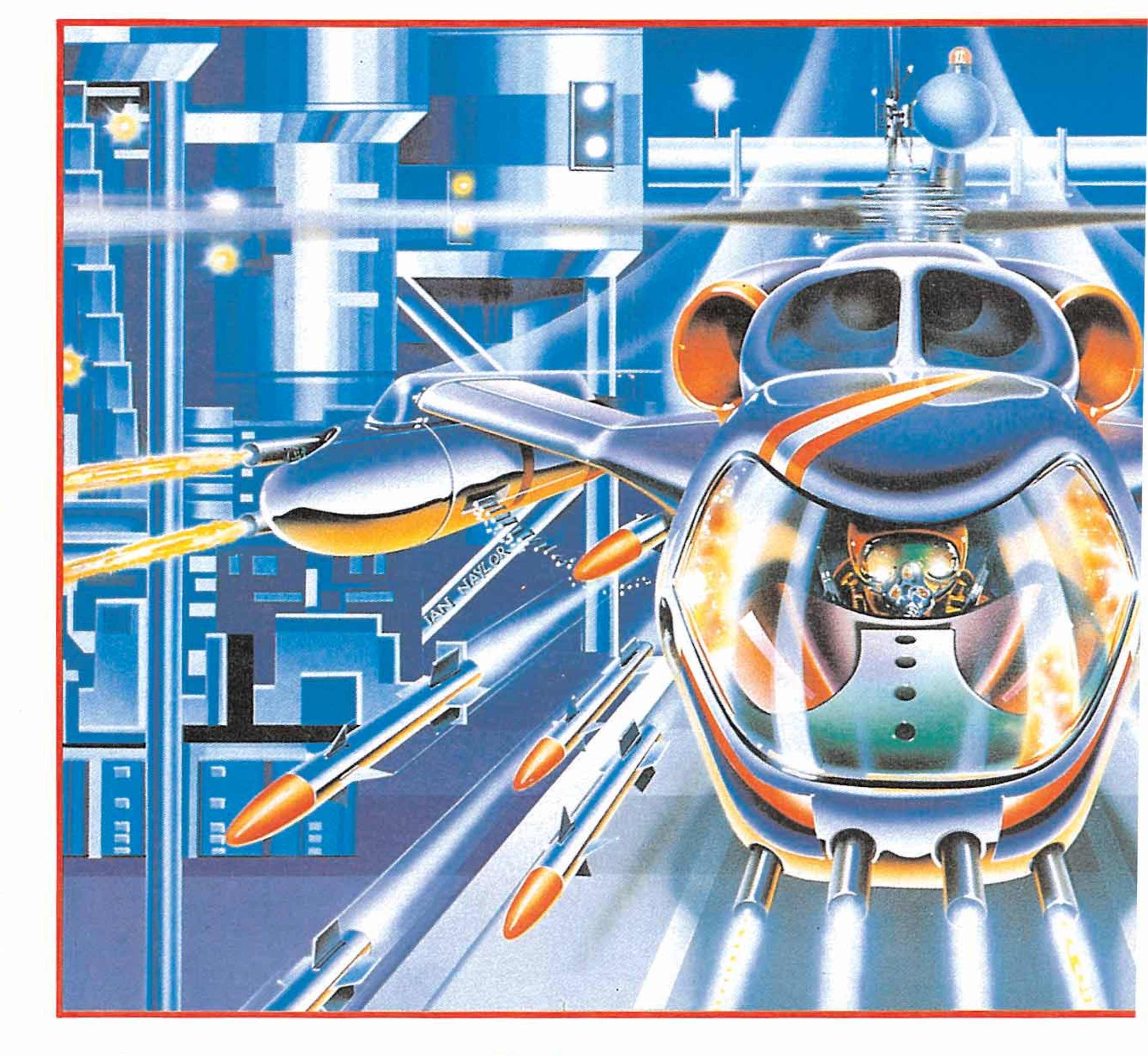
Artura es un arcade de habilidad ambientado en escenarios medievales que nos trae a la mente ciertos paralelismos con juegos como «Black Lamp» de Firebird o «Heartland» de Odin. Nos encontramos frente a un amplio mapeado que representa las diversas salas del gran castillo de Morgause, dividido en más de 180 pantallas que se comunican por puertas y escaleras. El jugador tendrá que poner en funcionamiento todo su sentido de la orientación para no perderse en el laberinto de pasillos y puertas, a la vez que lucha contra los centenares de enemigos al servicio de la malvada hermanastra de nuestro protagonista. Por la gran cantidad de pantallas y el elevado nivel de dificultad estamos ante un programa francamente difícil que, basándose en el componente arcade de su desarrollo, interesará también a otro tipo de jugadores. ■



Parecía difícil realizar una buena conversión de una máquina tan espectacular y brillante como «Thunder Blade», pero U.S. Gold no sólo lo ha conseguido, sino que ha dado vida a uno de los arcades más completos de los publicados en los últimos tiempos.

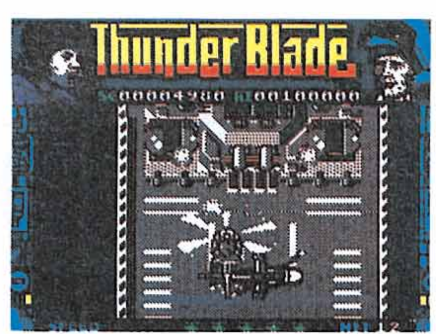
THUNDER B

Arcades al poder





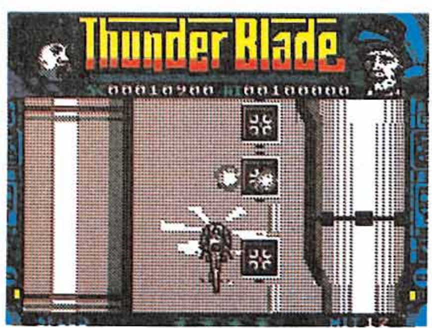
Comenzamos nuestra misión en una ciudad fuertemente defendida.



En la fase dos sobrevolaremos un gigantesco porta-helicóptero.



En la tercera fase atravesaremos un estrecho desfiladero.



Una plataforma de ambientación espacial nos acompaña en otro nivel.

Nos enfrentamos de nuevo ante uno de esos programas típicamente arcade en los que aunque se nos adorne la presentación con un bonito argumento tipo, la humanidad se encuentra en peligro por invasión de terribles ejércitos alienígenas y tú y tu aeronave sois la última esperanza que le queda a la Tierra —¡oh, que original!—; en definitiva, todo lo que debemos hacer es matar y matar y matar, y todo lo que no sea masacrar a la horda de enemigos que aparecen en pantalla mientras esquivamos con toda rapidez sus disparos de poco nos servirá. Por otra parte, os podemos adelantar ya que «Thunder Blade» es uno de los arcades más endiabladamente difíciles de los últimos tiempos, en parte porque sólo disponemos de cinco vidas para completar la nada despreciable cifra de ocho niveles distintos —y algunos de ellos, a su vez, subdivididos en dos fases distintas, y en parte porque en algunas ocasiones la presentación tridimensional de la pantalla de juego complica notablemente la apreciación del lugar por el que avanzan hacia nosotros tanto los enemigos como sus disparos.

El juego

Pilotamos un ultramoderno helicóptero Thunder Blade dotado de un sofisticado sistema de defensa que incluye desde rápidas ametralladoras hasta potentes misiles aire-aire y aire-tierra. Contamos con cinco de estos aparatos para completar la misión, y perderemos uno cada vez que choquemos con un enemigo o con cualquiera de los edificios u obstáculos repartidos por los decorados de cada fase, así como, por supuesto, si somos alcanzados por los disparos enemigos.

Dependiendo de la fase en que nos encontremos cambiará el manejo de nuestra aeronave. En algunas tan sólo deberemos encargarnos de moverle horizontalmente en las ocho direcciones, mientras que en otras nuestra tarea será guiar nuestro helicóptero hacia los lados con los controles de izquierda y derecha, modificar su altitud con los controles de arriba y abajo, además de regular su velocidad con otro control adicional.

Fase 1: La ciudad

Comenzamos nuestra misión en una ciudad fuertemente defendida, y que deberemos atravesar dentro de dos subfases diferentes.

En la primera sobrevolaremos un decorado tridimensional en el cual nuestros objetivos serán varios. Por una parte, esquivar los numerosos disparos de nuestros enemigos; por otra, eliminar el máximo de unidades del ejército enemigo, compuestas en esta ocasión por carros de combate y helicópteros; por último, deberemos tener especial cuidado de que al avanzar no choquemos contra las edificaciones de la zona, pues esto nos costará igualmente una de nuestras vidas.

● Pilotamos un ultramoderno helicóptero dotado de un sofisticado sistema de defensa.

● Contamos con cinco aparatos para completar la misión, y perderemos uno cada vez que choquemos.

En cuanto a la segunda, nos encontramos frente a un escenario tridimensional que se mueve hacia nosotros; tanto los enemigos como los edificios son iguales, sólo que vistos desde una perspectiva distinta, por lo que el sistema del juego es prácticamente similar.

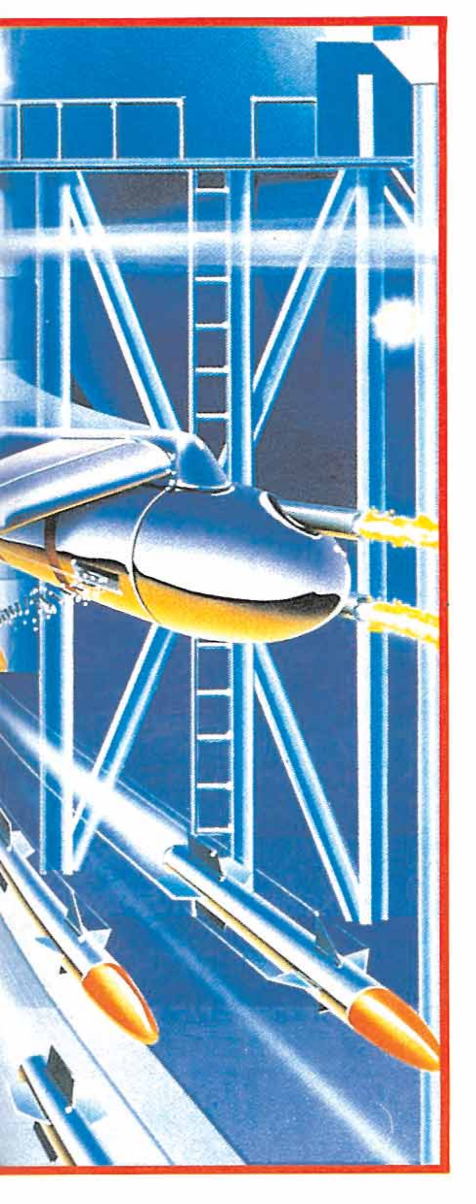
Conviene recordar que tanto al inicio de cada fase como tras perder una vida, nuestro aparato se encontrará en el suelo con las aspas ya girando, así que lo primero que deberemos hacer será despegar.

Fase 2: El porta-helicópteros

En esta ocasión sobrevolamos un gigantesco porta-helicópteros enemigo desde el que nos disparan cañones antiaéreos. Contamos con la posibilidad de movernos en las ocho direcciones, aunque el propio decorado irá desplazándose lentamente hacia abajo. Nuestra misión consiste, por una parte, en destruir los cañones y, por otra, en esquivar sus disparos.

Si tenemos en cuenta que la longitud de esta zona no es de-





masiada, y que, por otra parte, el fuego enemigo no es demasiado nutrido —además de que resulta notablemente más fácil observar la trayectoria de los proyectiles enemigos que en las dos fases de desarrollo tridimensional— es prácticamente imprescindible que no perdamos ninguna vida o, por lo menos, tan sólo una si queremos tener mínimas garantías de completar el juego.

Fase 3: El desfiladero

En esta ocasión sobrevolamos de nuevo un escenario tridimensional aunque esta vez esté éste delimitado por dos escarpadas paredes que dan forma a un estrecho desfiladero a través del cual debemos pilotar nuestro aparato. Desde el suelo nos atacan incesantemente los tanques enemigos, que en esta ocasión tienen mayores posibilidades de hacer blanco, dado el reducido espacio de que disponemos para maniobrar.

Tras pasar esta zona apareceremos dentro de una segunda que imita el estilo de la segunda subfase de la primera fase. De nuevo los enemigos son similares —principalmente tanques— aunque, por lo menos, no contaremos con las paredes del desfiladero cerrándonos el paso por los laterales.

Fase 4: La plataforma

De nuevo volvemos a una fase del mismo estilo que la del porta-helicópteros, si bien en esta ocasión el decorado es un tanto más futurista: una especie de gigantesca plataforma de ambientación espacial, recorrida de parte a parte por hileras de torretas disparadoras cuya única aspiración es destruir nuestra aeronave.

Fase 5: El océano

En esta ocasión nuestra misión, a pesar de presentar un estilo muy similar a la fase del desfiladero se desarrolla teniendo bajo nuestros pies el océano. Por tanto, si no queremos darnos un inesperado y desastroso chapuzón deberemos intentar destruir las lanchas enemigas que nos disparan incesantemente.

Esta zona tiene continuación en una segunda de exactamente el mismo estilo que todas las subfases anteriores, si bien, claro está, continúa desarrollándose sobre el océano.

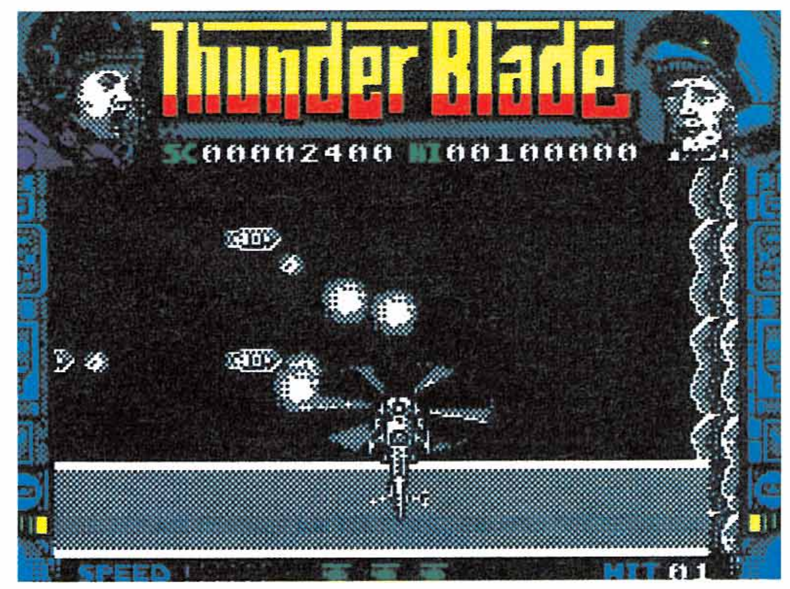
Fase 6: El cohete

De nuevo retornamos a una fase del estilo de la plataforma o el porta-helicópteros, si bien en esta ocasión nos encontramos volando sobre un gigantesco cohete espacial en cuya superficie han sido instalados todo tipo de artilugios disparadores.

Os recordamos de nuevo que estas fases por ser las más sencillas son las que exigen que perdamos un menor número de vidas, ya que en las demás dependemos un poco menos de nuestra habilidad y un poco más de nuestra suerte.

● Dependiendo de la fase en que nos encontremos cambiará el manejo de nuestra nave.

● El juego consta de ocho fases en las que nos enfrentaremos con miles de enemigos.



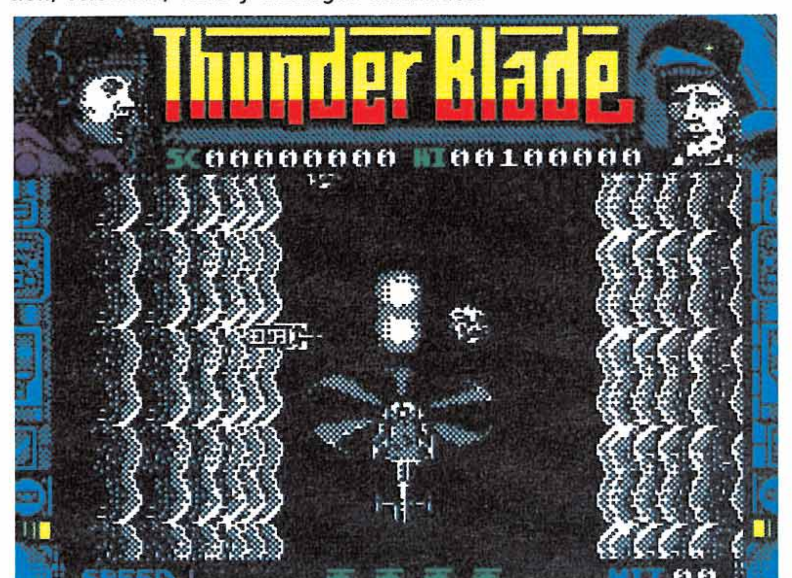
En algunas fases sólo deberemos encargarnos de mover el helicóptero horizontalmente en las ochos direcciones.



Conviene mantener una velocidad reducida, para poder esquivar los obstáculos.



En los marcadores podemos obtener información acerca de nuestra puntuación, velocidad, vidas y enemigos derribados.



Fase 7: La segunda ciudad

Poco se puede decir de esta fase, ya que su desarrollo es exactamente idéntico al de la primera zona —subfases incluidas—. Tan solo destacar que el nivel de dificultad es notablemente más elevado —no en vano nos estamos acercando al final de la misión—, por lo que los ataques de los enemigos son aún más encarnizados y agobiantes.

Fase 8: El puente del barco

Esta octava y última fase nos enfrenta directamente contra el puente del porta-helicópteros, en el cual se hayan instaladas dos potentes torres de disparo. Para destruirlas deberemos acertarlas en la circunferencia que presentan en su parte central, aunque, claro está, sin dejar de esquivar los numerosos disparos que ambas torres lanzan en nuestra dirección.

Tras destruirlas aparecerá un breve mensaje de felicitación, tras lo cual el juego concluirá. Desde luego, parece muy poco teniendo en cuenta el increíble esfuerzo que nos ha costado llegar hasta aquí...

Ultimas observaciones

En los marcadores podremos obtener información acerca de nuestra puntuación, velocidad, número de vidas y número de enemigos derribados. Respecto a esto último, recordaros que en algunas fases se nos concederá un bonus especial que dependerá de esta cifra.

En las fases 2, 4, 6 y 8, tan sólo deberemos ocuparnos de maniobrar el aparato, ya que éste se mantendrá a altitud y velocidad constantes.

Tanto si utilizamos el teclado como si usamos un joystick, se nos permitirá elegir si el control adicional destinado a regular la velocidad del helicóptero se maneja desde el teclado o el joystick.

En general, conviene mantener una velocidad reducida, pues aunque tardemos más tiempo en completar las diferentes fases, tendremos más oportunidades de esquivar a los enemigos y sus disparos. ■

CROSS TRAINING.
SUMANDO ESFUERZOS.



AIR TRAINER TW

AIR TRAINER SC

Basket, pesas, tenis... Con el Cross Training puedes practicar cualquier deporte. O varios a la vez. Los que tú quieras.

Y ahora con la 2ª generación de zapatillas NIKE-AIR de Cross Training: Amortiguación y Estabilidad sin límite.

Nueva gama NIKE-AIR de Cross Training.

Las únicas. Suma y Sigue ...



EL PODER DEL AIRE

scacs

TRIPLE COMANDO

• La acción trascurre en tres escenarios distintos: La selva, una carretera y un pueblo

• Para realizar la misión podremos escoger entre uno, dos o tres jugadores

COMUNICADO ALTO MANDO. STOP.
ASUNTO: CAÑON POSITRONIC.STOP.
COMPONENTES DEL COMANDO: CHARLIE MONTINNI,
HUMPHREY STALLONE, BILLY VON PETTET.STOP.
INFORMES MIEMBROS COMANDO: SOLDADOS DE FORTUNA,
VETERANOS VIETNAM.STOP.
MISION: INFILTRACION TERRITORIO ENEMIGO.
DESTRUCCION CAÑON POSITRONIC.STOP.
PRESENTAR COMPONENTES COMANDO EN CUARTEL GENERAL.
PRIORIDAD ABSOLUTA.STOP.

TELEGRAMA

ALTO URGENTE MANDO

Misión suicida

Las manos de Charlie se estaban perdiendo entre las deliciosas curvas de su nueva amiga. Faltaban escasos segundos para que el corpiño color rosa cayera al suelo, los tirantes ya habían resbalado por los hombros de la chica y... ¡¡¡RIIIING!!! El maldito timbre sonó de nuevo. Con un gesto digno de comentario se levantó del sofá dirigiéndose hacia la puerta.

—Telegrama urgente para el sr. Charlie Montinni.

—Soy yo, ¿dónde hay que firmar?

—Aquí. Gracias.

Todavía con cara de pocos amigos abrió el telegrama:

PRESÉNTESE, MÁXIMA URGENCIA, EN COMANDANCIA. STOP. ¡Y HAGA EL FAVOR DE DEJAR A MI SOBRINA! STOP.

—Lo siento nena, pero creo que tu tío no está de acuerdo con mis métodos. Cuando salgas deja el gato en la cocina.

* * *

—Se presenta el teniente Montinni, señor.

—Siéntese teniente. ¿Ha oído alguna vez hablar del «TECNOLOGY POSITRONIC»?

—Sí señor. Se trata del último proyecto del Estado Mayor. Es un cañón de un alcance y una potencia desmesurada. ¿No es así, señor?

—En efecto teniente. Lo malo del caso es que el prototipo de pruebas ha sido robado por una guerrilla cubana en combinación con la KGB y están haciendo peligrar el equilibrio mundial. Así que no tendré que comentarle cuál es su misión. Contrate a dos mercenarios de su confianza. Esta misión es de alto secreto y si fracasan el gobierno no reconocerá que fueron enviados por él. ¿Ha entendido bien, teniente?

—Sí señor. ¿Cuándo salgo?...

* * *

El juego

Como suponemos que el juego estará ya cargado en tu ordenador, vamos a intentar que destruir el cañón no sea una misión imposible.

La aventura se desarrolla en tres fases unidas entre sí, ambientándose éstas primero en una selva, después en una carretera contigua a unas vías del ferrocarril, y por último en un pueblo.

Podrás escoger para realizar tu misión, entre uno, dos y tres jugadores, siendo siempre obligado jugar con Charlie, ya que es el único que puede acabar la misión.

Para utilizar a los tres soldados es imprescindible tener un joystick ya que desde el teclado ▶

TRIPLE COMANDO

se pueden dirigir a dos como máximo.

Dispondrás de diez vidas las cuales se irán decrementando cada vez que te toque un disparo enemigo. Éstos no sólo te dispararán, sino que además te intentarán hacer prisionero y tendrás que combatir para zafarte de ellos cuando estés luchando cuerpo a cuerpo.

El armamento

Dispones de una ventana en la que se te indica el arma que tienes seleccionada. Éstas son:

— **Balas:** No se te gastarán nunca, pero sólo son efectivas contra los soldados.

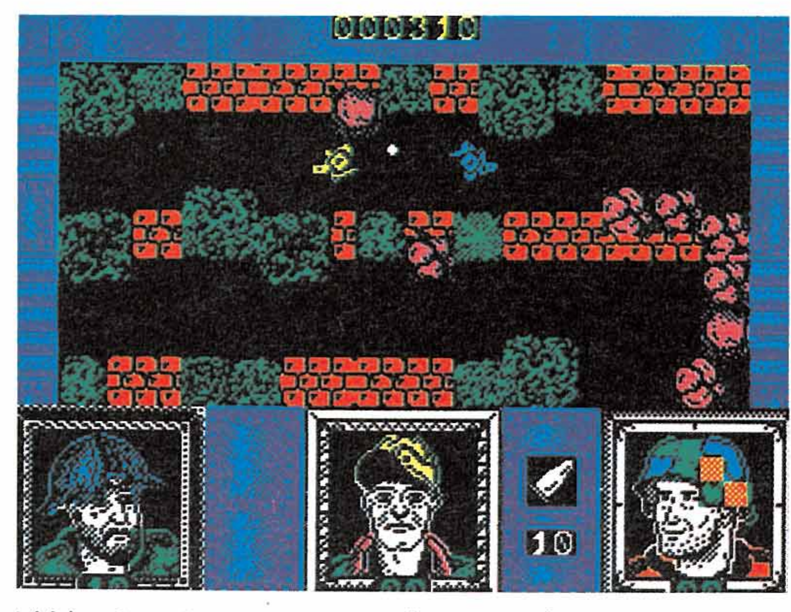
— **Granada:** Inicialmente sólo tienes tres, aunque puedes ir recuperándolas, recogiendo las cajas que hay a lo largo del juego. Describe una parábola estallando al caer y su radio de acción es mayor que el de la bala. Es útil para los tanques y los bunkers.

— **Minas:** Igual que las granadas sólo tienes tres, y así mismo puedes ir recuperándolas. Al ponerlas quedan activadas, explotando al pisarlas.

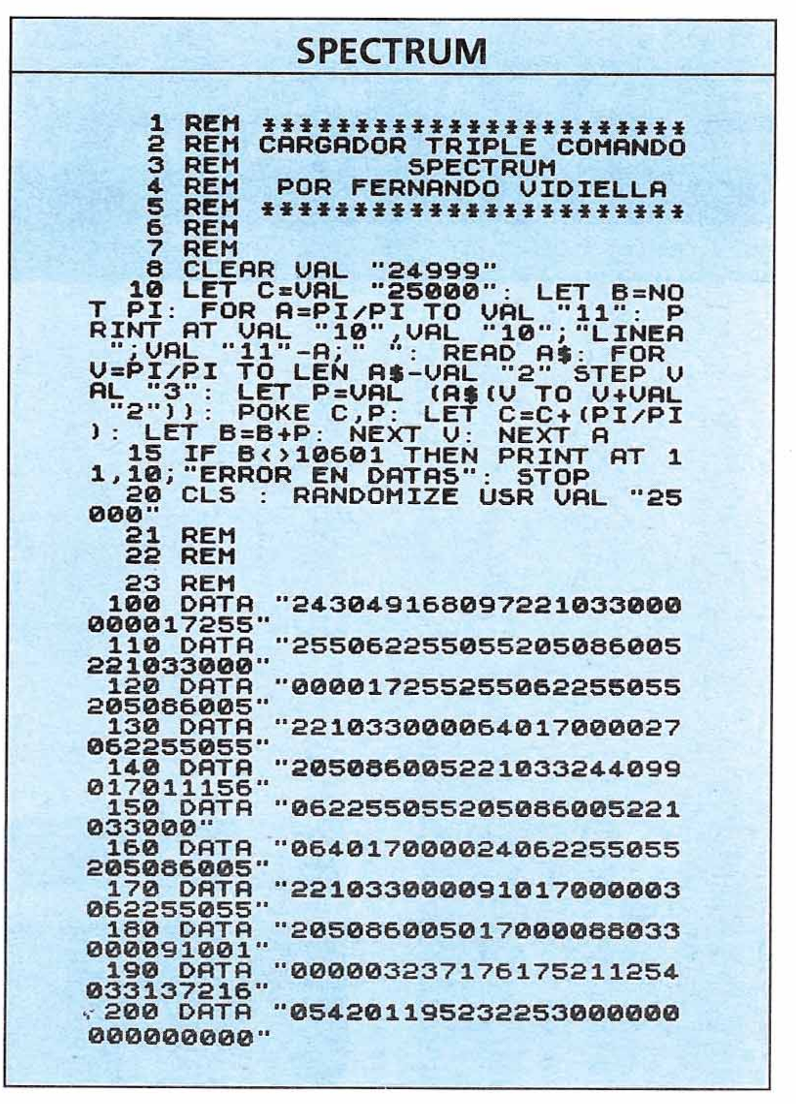
— **Alambradas:** Dispones de diez metros, que podrán ser repuestos al igual que la granadas y las minas. Al ponerlas tanto los enemigos como tú no podréis pasar por encima.

— **Tenazas:** Al tener seleccionada esta opción, podréis pasar por encima de las alambradas.

— **Radio:** Esta opción sólo podrás usarla tres veces a lo largo de la partida. Tu retaguar-



Inicialmente contamos con tres granadas, que pueden ser repuestas.

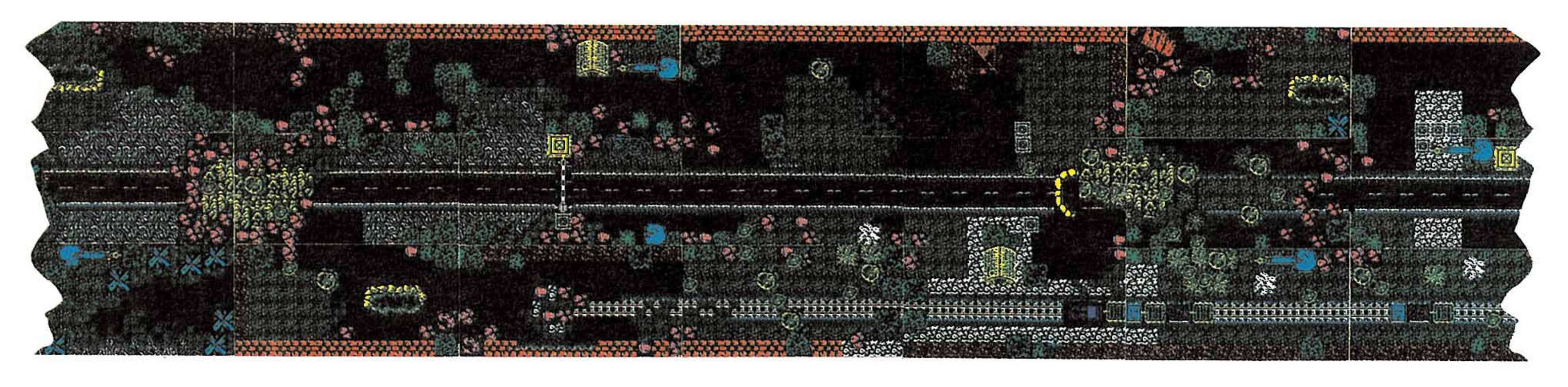


SPECTRUM

```
   1 REM ************************
   2 REM CARGADOR TRIPLE COMANDO
   3 REM         SPECTRUM
   4 REM  POR FERNANDO VIDIELLA
   5 REM ************************
   6 REM
   7 REM
   8 CLEAR VAL "24999"
  10 LET C=VAL "25000": LET B=NO
T PI: FOR A=PI/PI TO VAL "11": P
RINT AT VAL "10",VAL "10";"LINEA
 ";VAL "11"-A;" ": READ A$: FOR
V=PI/PI TO LEN A$-VAL "2" STEP V
AL "3": LET P=VAL (A$(V TO V+VAL
 "2")): POKE C,P: LET C=C+(PI/PI
): LET B=B+P: NEXT V: NEXT A
  15 IF B<>10601 THEN PRINT AT 1
1,10;"ERROR EN DATAS": STOP
  20 CLS : RANDOMIZE USR VAL "25
000"
  21 REM
  22 REM
  23 REM
 100 DATA "24304916809722103300
0000017255"
 110 DATA "25506225505520508600
5221033000"
 120 DATA "00001725525506225505
5205086005"
 130 DATA "22103300006401700002
7062255055"
 140 DATA "20508600522103324409
9017011156"
 150 DATA "06225505520508600522
1033000"
 160 DATA "06401700002406225505
5205086005"
 170 DATA "22103300009101700000
3062255055"
 180 DATA "20508600501700008803
3000091001"
 190 DATA "00000323717617521125
4033137216"
 200 DATA "05420119523225300000
0000000000"
```

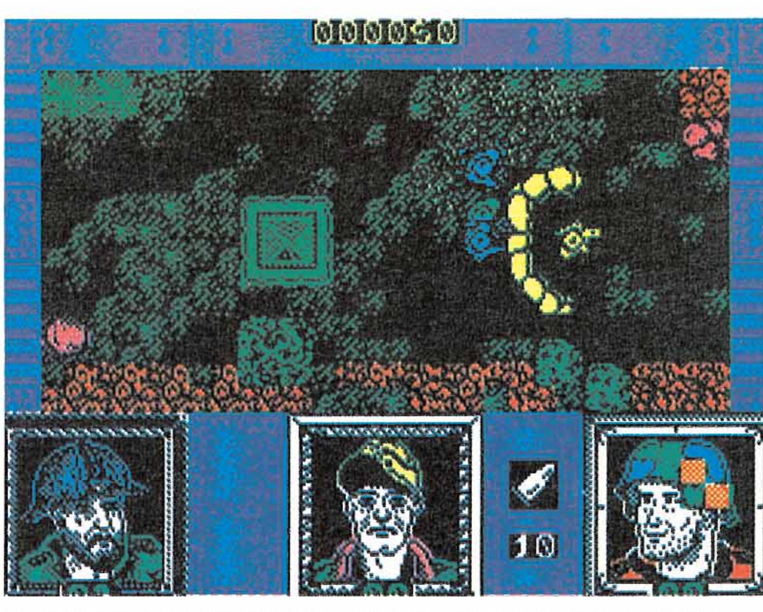
MAPA



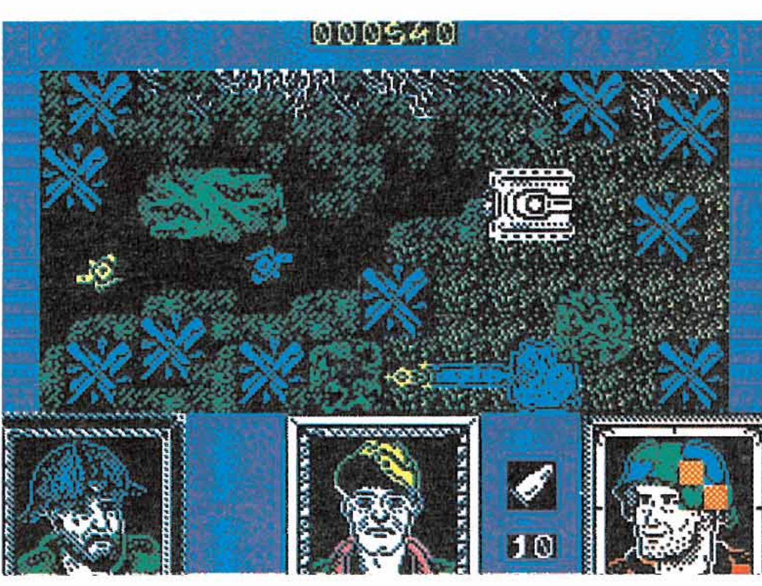




● Emplear una buena estrategia de ataque nos facilitará nuestro objetivo



En el nido de ametralladores encontraremos un arma mucho más eficaz.



Las tenazas y las balas sólo podrán ser utilizadas por Charlie.

dia bombardeará la zona con misiles de alta potencia.

Estas son las armas que tú posees, y que a excepción de las tenazas y las balas sólo podrá usar Charlie. A continuación te describimos las que puedes obtener a lo largo de la partida.

— **Tanque:** Se encuentra situado en algunas pantallas. Es inmune a las balas, matará a los enemigos que pise, y dispara sólo hacia izquierda o derecha.

— **Nido de ametralladoras:** Es una trinchera de sacos terreros que siempre mira hacia la izquierda. Cuando penetres en ella automáticamente dispondrás de una ametralladora pesada mucho más eficaz que tu fusil de asalto.

A parte de todo lo descrito podrás moverte cuerpo a tierra con la ventaja de esquivar las balas enemigas, aunque sin opción al disparo.

Los objetos

A lo largo del mapa hay objetos que podrán serte útiles o peligrosos dependiendo del caso.

OBJETOS PELIGROSOS:

— **Hoguera:** Dependiendo del color puedes saber si está encendida o apagada. Si pasas por encima de ella te quemará quitándote vidas.

— **Avión:** Ciertas zonas del mapa son reconocidas por aviones enemigos que dispararán ráfagas sobre ti.

OBJETOS ÚTILES:

— **Bunkers:** Pueden ser pequeños o grandes. Dentro de ellos estás a salvo de las balas enemigas, pudiendo disparar tú por las troneras.

— **Trincheras:** Al igual que en los bunkers puedes disparar por las troneras y estarás protegido de las balas enemigas que te disparen de frente.

Cómo acabar la misión

Para acabar la misión puedes jugar de dos formas, buen tipo Rambo masacrando todo bicho viviente, o bien utilizando un poco de estrategia. Si te decides por el primer método serás todo un héroe si llegas a la segunda fase, de verdad. Si te decides por el segundo quizá llegues al final del juego.

Los soldados enemigos tan sólo perseguirán a Charlie, ya que es quien lleva las cargas explosivas, así que cuantos más juguéis más posibilidades tendréis de defenderle.

Una buena estrategia en este aspecto, es dispersarse uno a cada lado de Charlie y cruzar en diagonal vuestros fuegos. Si además los dos amigos van un poco más adelantados, Charlie no tendrá ni que disparar.

No es recomendable utilizar la opción de cuerpo a tierra nada más que en casos muy extremos, ya que si lo haces, enseguida te cogerán debido a tu gran tamaño y a tu lentitud.

Si en alguna pantalla ves que el número de enemigos es excesivo para que los puedas matar, la mejor solución es irse a una pantalla contigua y volver a entrar, con lo que los enemigos habrán desparecido.

● Disponemos de diez vidas para cumplir la misión

El tanque tan sólo es útil si vas acompañado, ya que si no no podrás cruzar la pantalla con él. Si llevas compañero, que éste se monte en el tanque y cruza tú la pantalla. Apareceréis en la siguiente pero con tanque. Ten cuidado y no muevas el tanque hasta que tus amigos no estén sobre él, ya que si no perderéis muchas vidas.

En algunas pantallas el nido de ametralladoras es realmente útil. La estrategia a seguir es tomarlo con tus amigos y que luego te cubran ellos mientras pasas tú. Esto mismo ocurre con algunos bunkers y trincheras.

Las cajas de minas, granadas y alambradas son muy pequeñas, y además salen en sitios fijos pero aleatoriamente. Si conoces una pantalla en la que salgan, sólo tendrás que entrar y salir de ellas hasta que aparezca.

Hay algunos bunkers que están tomados por el enemigo. Una granada a tiempo vale más que mil disparos.

Las alambradas y las minas raramente te serán útiles, pero lo que si te servirá será el bombardeo de tus filas, sobre todo cuando el enemigo se haya adueñado de un tanque.

Espero que tu misión sea más fácil con estos pequeños consejos, pero lo mejor es jugar con un poco de ventaja y poner vidas infinitas. ■

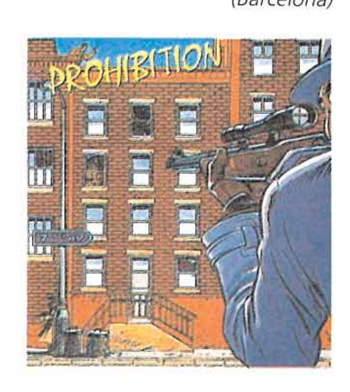
S.O.S.WARE

Prohibition
Commodore

1. En el juego Prohibition me tiro un buen rato jugando sin que me maten y no consigo pasar de la primera pantalla. ¿Hay más?

2. El cargador del Combat School sólo sirve para las seis primeras pruebas, pero no sé cómo pasarme las siguientes.

David Amat Pérez (Barcelona)



1. Por lo visto sólo tiene esta fase (o por lo menos al cabo de un buen rato a mí no me aparecieron otras).

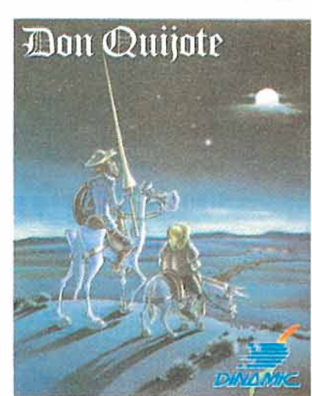
2. Este cargador sólo funciona para las seis primeras fases, para pasar a la última hay que ganar al instructor.

Don Quijote
Spectrum

1. Me gustaría que me dijerais, si es posible, la clave de acceso para jugar la segunda parte del juego Don Quijote.

2. ¿Existe algún programa que permita usar el Software de MSX u otros en el Spectrum?

Mario Ayala (Burgos)



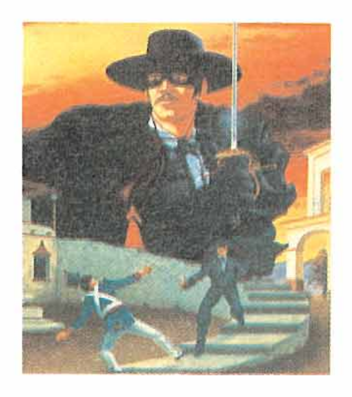
1. La clave de acceso de la segunda parte de Don Quijote es simplemente «El ingenioso hidalgo», que deberás teclear nada más comenzar el juego.

2. Lamentablemente no existe ningún programa que permita hacer lo que tú propones, ya que los sistemas de los diferentes ordenadores son totalmente incompatibles.

Mapas
Commodore

1. Desearíamos nos informarais en qué números han aparecido los planos o bien las explicaciones para llegar al final de los juegos: El Zorro y Great Escape.

Jose Antonio de la Fuente Cadenas (Barcelona)



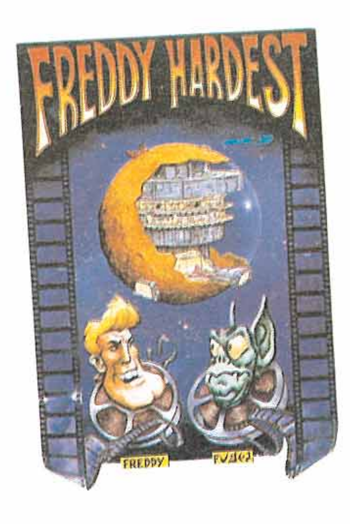
1. El juego Great Escape apareció en el número 18, y el juego El Zorro apareció resuelto en el número 12.

Freddy Hardest
MSX

1. ¿Cuál es la clave de acceso a la segunda parte del Freddy Hardest en su versión MSX?

2. Me gustaría que me dieran algunos pokes de vidas infinitas para The Goonies y Knightmare.

José Manuel Oliver (Barcelona)



1. La clave de acceso que nos pides es 897653, y para obtener vidas infinitas en los Goonies debes introducir los siguientes Pokes:
Poke &HBC8D,0
Poke &HCD64,0
Poke &HCD65,0
Poke &HCD66,0
2. Para Knightmare:
Poke &H91C9,0
Poke &H91CA,0







JAMES
LIVE AN
THE COM

INTENSITY



NANDEZ MUST DIE

PUFFY'S SAGA

Fabricación
MSX

1. En el número uno dicen que el estándar japonés ha dejado de fabricarse. ¿Qué quiere decir?: ¿Qué se han dejado de fabricar los MSX1, los MSX2 o que no van a fabricar los MSX3?

2. En caso de que no fabriquen ninguno, ¿por qué en Holanda sacarán un emulador PC con 614 Kb y unidad de disco de 3.5 o de 5.25 que conectado a los MSX los convertirá en PC compatible?

Juan Manuel Martín Bascuas (Asturias)

1. Efectivamente, el estándar japonés ha dejado de fabricarse en Europa, pero esto no quiere decir que haya desaparecido. El bache de los MSX ha sido debido a dos causas, la primera de ellas es el abaratamiento de los procesadores de 16 bits, lo que ha causado que la utilización del Z80 haya dejado de tener sentido. Y la segunda es el encarecimiento de las ROMS, que era el formato por excelencia para los programas MSX.

2. Y siguiendo con los problemas monetarios, nos parece francamente ridículo el hecho de que pudiera aparecer un emulador PC para MSX, ya que sería muy curioso el encontrar una tarjeta para un ordenador que valiera cuatro o cinco veces el precio del ordenador.

No obstante lejos de desaparecer, el MSX se está especializando, es decir, se están construyendo ordenadores específicos para comunicaciones, tratamiento de imágenes de vídeo y consolas de videojuegos. Todo esto, claro está, en Japón, aunque esperemos que luego sea exportado a los otros focos del MSX, que en estos momentos son España, Holanda, Francia y Latinoamérica (sobre todo Brasil).

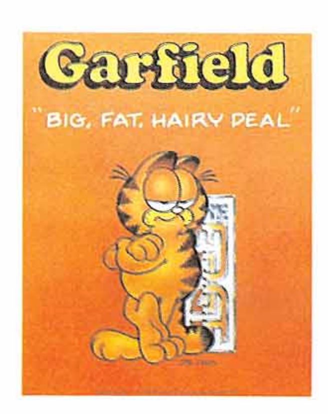
Y la noticia del MSX3 también es falsa. Me explico, parece ser que los japoneses siguen con la idea de la continuidad en la lucha por la compatibilidad, pero si se materializa esta idea, parece claro (al menos a nosotros), que las bases del nuevo ordenador serán: Un procesador de 16 bits con coprocesadores y seguramente la desaparición del Basic, sustituyéndolo por el lenguaje C.

No obstante, te puedo asegurar que después de ver todos los ordenadores que hoy hay en el mercado, y a pesar de la clara inferioridad a nivel de Hardware de los MXS con respecto a algunos de ellos, me sigo quedando con mi MSX2, porque el ordenador no es más que una caja que guarda los programas, y como los juegos japoneses, hoy por hoy, no hay ninguno.

Patas arriba
Spectrum

1. Quisiera saber si habéis publicado los Patas Arriba de los juegos: Dustin, Garfield y Skool Daze, y si es así, en qué números.

Diego Baena (Málaga)



1. Efectivamente, los Patas Arriba de los juegos que indicas se encuentran publicados.

Dustin se encuentra en el número 21, y Skool Daze en el especial número 2, ambos del formato antiguo, y que disponen también de mapa.

Garfield se encuentra en el número uno del nuevo formato.

007
Spectrum

1. ¿Qué hay que hacer en las distintas fases de 007 Alta tensión?

2 ¿Me podríais dar algún Poke para el juego Exolon?

José Luis García (Madrid)

1. La primera fase de este juego consiste en localizar al agente enemigo infiltrado entre los SAS y acabar con él. En la segunda, tercera y cuarta fase hay que defender al general Koskov y llevarle con vida a Londres, y en las últimas fases hay que encontrar al malvado Whitaker y dar fin a sus días.

2. Los Pokes para el juego Exolon son:

POKE 40221,201 vidas infinitas.

POKE 40115,201 inmunidad total.

POKE 33646,0 disparos infinitos.

EL PODER OSCURO

Jhonny, ingeniero aeroespacial, estaba sentado cómodamente en su despacho de la empresa Xeloc dedicado a la ociosa labor de mejorar sus frutos en la confección de las pajaritas de papel cuando por el intercomunicador llegó una angustiosa voz.

Jhonny, hay irregularidades importantes en los generadores de energía, los reactores iónicos no funcionan, el transformador principal está averiado, las comunicaciones con la oficina principal están cortadas, y por si esto fuera poco, nuestras pantallas de radar están detectando un cúmulo impresionante de objetos acercándose a la central, aunque lo ...rhhhh....rhh... (se producen interferencias) como te decía, lo peor de todo esto es que hemos localizado en el espacio algo de increíbles dimensiones, que no podemos precisar qué es. Dos de nuestros cazas de emergencia fueron enviados en misión de reconocimiento y ya hemos perdido contacto, no dan muestras de vida, es como si hubiesen sido absorbidos. Detrás de esa colosal especie de patalla no se detecta nada, incluso la luz queda allí atrapada. No sabemos cómo han podido llegar hasta ahí sin ser detectado, quizá venga de otra dimensión arrastrado por una turbulencia en el espacio, lo único que te puedo decir es que es como una gran sombra que rhhh...rhhhh (las interferencias acaban anulando toda posible comunicación)»

Xeloc es una moderna empresa dedicada a la investigación y producción de fuentes de energía alternativas. Debido a que en el año anterior, el 2021, las cosas no habían transcurrido muy bien en nuestro sistema solar en cuanto a energía se refiere, Xeloc decidió aventurarse a salir del entorno habitual y encontró como destino un planeta llamado Siros en órbita de Alfa Centauro. La aventura dio sus frutos y hallaron allí fáciles e inagotables fuentes energéticas, por lo que se decidió montar una gran central para los procesos de transformación.

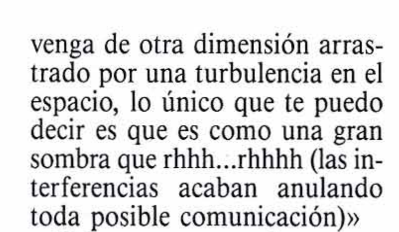
Jhonny fue destinado al sistema Alfa Centauro por sus increíbles dotes para la investigación y desarrollo de los sistemas energéticos, y a su vez para dotar a la central de una aparato defensivo en vista de cualquier anormalidad que pudiera producirse. Debido al intensivo trabajo que exigió el montaje de la industria, Jhonny no había tenido tiempo de dar los últimos toques al experto sistema defensivo que había ingeniado.

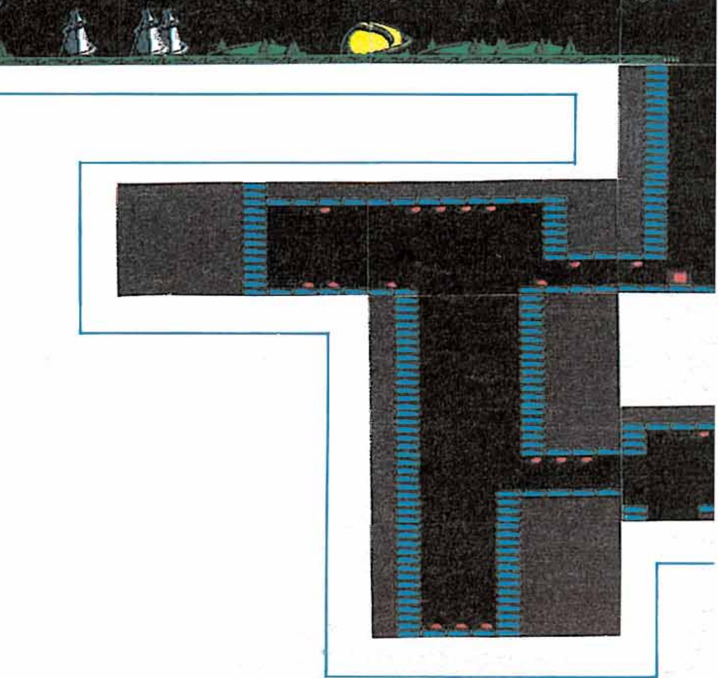
El sistema constaba de varias partes, todas con características increíblemente interesantes. En principio, en un subterráneo nuclear próximo a la central tenemos la pieza más colosal, XR2, un gigantesco robot recubierto por una capa de asombrosa dureza, fabricada con una aleación de hixolita, lo que le hace casi indestructible. Su propia estructura es un arma importante, pero aun así, XR2 está dotado de unos turbos proyectiles rompedores que destruyen todo lo que encuentran a su paso.

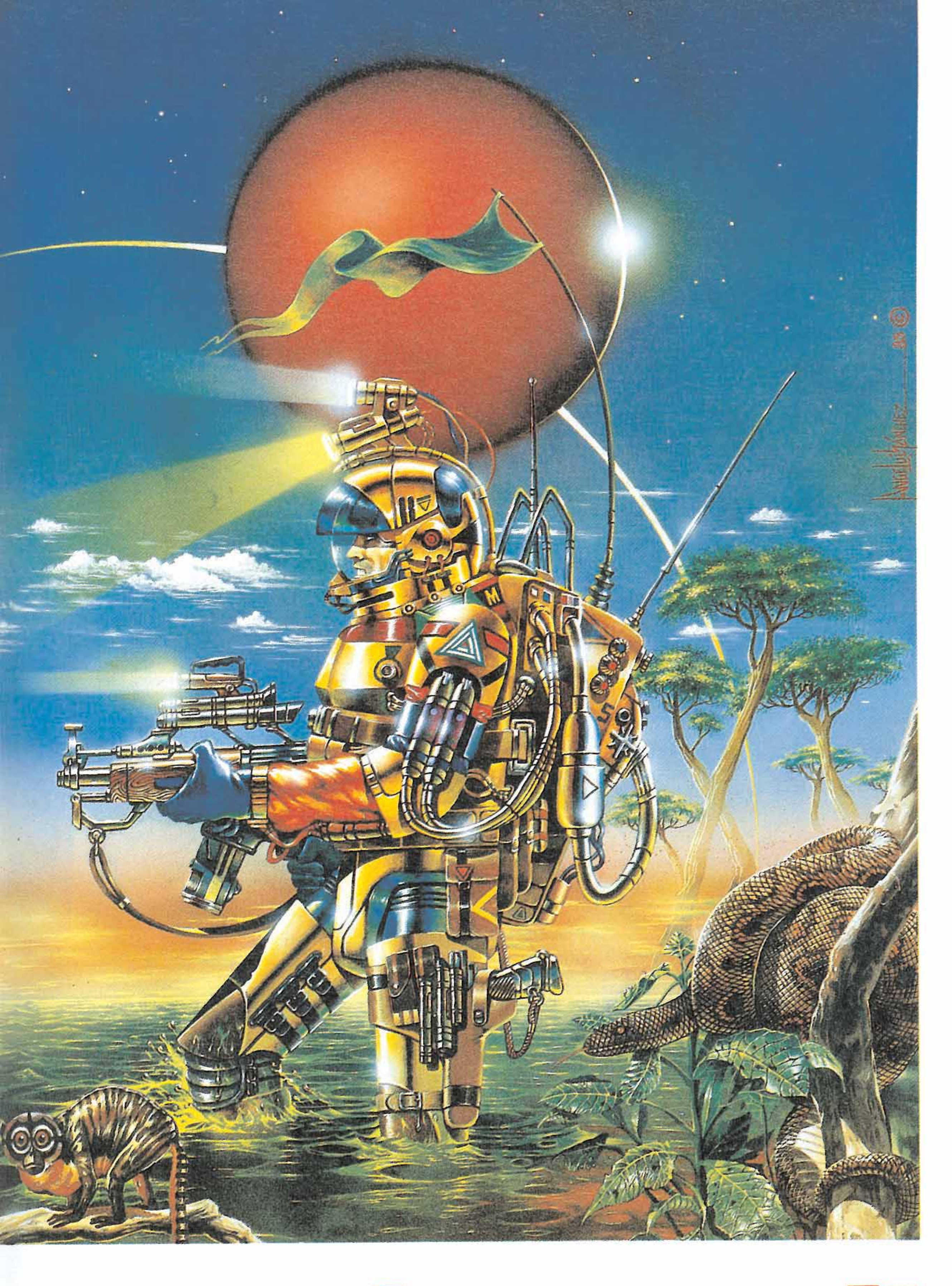
Además de esto, Jhonny estaba acabando de instalar en XR2 un sistema de rayo láser de ultrafrecuencia que a su vez emite un barrido protónico capaz de destruir absolutamente todo lo que se interfiera.

La amen

MAPA







Después del crítico mensaje recibido Jhonny se decide a salir al exterior a investigar lo sucedido. Nuestro personaje se coloca su traje espacial y sube a la cápsula transportadora. Se dirige a la cabeza de XR2, en la cual se interna junto con su cápsula, donde se encuentra el cuadro de mandos de control. Debido a este sobrecogedor imprevisto a Jhonny no le había dado tiempo de instalar el control a distancia de XR2, por lo que ha de estar dentro de él para poder manejarlo.

— ¡Activar motores 1, 2, 3...!, ¡abrir circuitos de refrigeración...! ¡conectar teleradar...!, ¡activar toberas de disparo...!, ¡controles alerta 4...!, ¡abrir compuertas de salida!

Por fin XR2 sale al exterior. ¡¡¡Asombroso!!!, una misteriosa tiniebla va inexorablemente acercándose a la central y envolviendo en una total oscuridad todo lo que encuentra en su camino. Jhonny gira rápidamente a XR2 y manda unas descargas termoiónicas hacia ese oscuro e impenetrable abismo. ¡¡¡Nada!!!, ni el sonido de los estallidos de las bombas escapa. Jhonny se da cuenta que sólo le queda una oportunidad, recargar a XR2 en el núcleo de activación que está en el otro extremo de la central, de esta manera podría entrar en funcionamiento el rayo láser de ultrafrecuencia y quizás así consiga detener a ese infernal fenómeno. Nada es seguro, pero hay que intentarlo todo.

Jhonny escapa con XR2 al núcleo de activación, pero pronto encuentra los primeros obstáculos. Hay naves enemigas por todas partes, lo que nos hace pensar que todo esto está maquinado por una mente diabólica. Jhonny se abre paso como puede ante esa red de artefactos enemigos, pero no tarda mucho en descubrir que las cosas están más difíciles de lo que él creía. Los módulos de control no están en su lugar, por lo que los puentes eléctricos están desactivados, así como los demás mecanismos, incluido el de recarga del láser.

Jhonny se ve obligado a salir de XR2 con su cápsula para encontrar y colocar los módulos en sus bases correspondientes. Activa el radar de localización de la cápsula que le indica hacia qué direcciones puede viajar, y se lanza a la búsqueda. Gracias al disparador de misiles con que cuenta la cápsula Jhonny se abre paso entre los múltiples invasores, pero surge otro problema, hay zonas acotadas por donde la cápsula no puede pasar. Nuestro personaje no se lo piensa dos veces y salta al exterior. Debido a que antes de salir cogió su pistola y unas cargas de minas estáticas se va abriendo paso lentamente. En los intrincados y laberínticos pasillos de la central encuentra a uno de los ingenieros preso en un complicado artefacto semejante a una burbuja. Jhonny consigue liberarle y éste le cuenta lo sucedido:

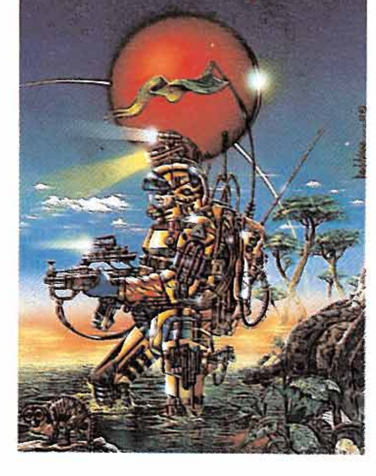
«Estábamos trabajando cuando esta legión de mercenarios nos sorprendió y nos apresaron en estas burbujas. Algunos de los nuestros consiguieron escapar, pero los demás se encuentran en mi situación. Debemos liberarlos para activar los generadores. También tenemos que recuperar algunos módulos ▶

...za del más allá

SPECTRUM 48 K

```
   1 REM EL PODER OSCURO
  10 BORDER 0: CLS
  20 FOR f=24094 TO 24111: READ
a: POKE f,a: NEXT f
  40 DATA 49,255,255,221,33,0,64
,17,235,191,62,255,55,205,86,5,2
4,241
  50 RANDOMIZE USR 24094
```

EL PODER OSCURO



que se han llevado a una estación espacial que gravita en nuestra atmósfera. No es taréa fácil y nos queda poco tiempo, pero no quiero ni pensar qué será de nosotros y de nuestro sistema solar si no lo conseguimos. Hemos de acabar con esa cosa Jhonny, ¡¡¡tenemos que destruir a ese maléfico PODER OSCURO!!!»

El juego

El juego consta de 86 pantallas que están ramificadas partiendo de una base lineal. Podemos subdividir las pantallas en cuatro grandes bloques:

Dos de ellos los componen unos entramados subterráneos llenos de pasillos de complicada estructura, otro sería la parte exterior de la central y sus alrededores, y un cuarto que consistiría en el complejo espacial que los enemigos han situado por encima de la central. Para sortear todos estos ambientes con fortuna te damos los siguientes consejos:

— Utiliza un robot principal XR2 el mayor tiempo posible, saliendo de él sólo lo imprescindible. Debido a su fortaleza y poder destructivo te permitirá avanzar con cierta comodidad y sin excesiva pérdida de energía.

— Cuando te veas obligado a salir con la cápsula no dejes demasiado retraso a XR2, porque posiblemente al volver a buscarlo te lleves alguna desagradable sorpresa.

— Vigila continuamente el nivel de energía de XR2 y sobre todo el de la nave, no abuses de las colisiones contra los enemigos, pues posteriormente te puedes ver en complicaciones.

— Es fundamental tener un mapa delante para elaborar una secuencia en la recogida y posterior colocación de los módulos. El llevar un orden correcto es una de las principales claves para finalizar con éxito este juego.

— El disparo burbuja no es siempre perjudicial, en algunas ocasiones es interesante usarlo como transporte.

— Ten paciencia con la recogida de los módulos en el espacio, las prisas sólo facilitarán un mal salto y precipitarse irremisiblemente al vacío.

— Estudia detenidamente el lugar de colocación de la mina estática, ya que sólo se puede poner una vez al entrar en pantalla, y si la dejamos en sitio adecuado facilitará increíblemente las cosas.

Indicaciones para acabar con éxito la aventura

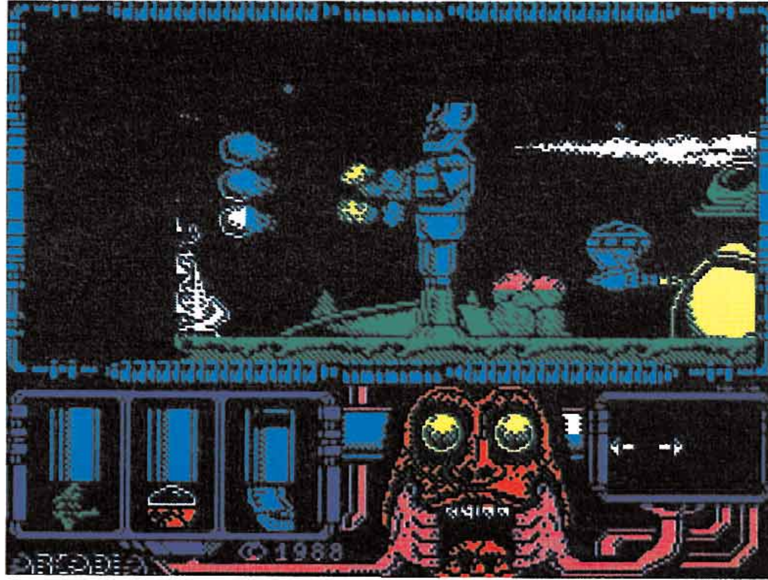
Os aconsejamos, en principio, intentar llevar a cabo la misión por vuestros propios medios, lo que os asegurará una gran satisfacción al finalizar ésta, pero si a pesar de vuestros esfuerzos el programa se os resiste, no tenéis más que seguir los siguientes pasos:

Coged XR2 y llevadle hasta la pantalla que nos permite introducirnos en el primer subterráneo de las inmediaciones de la central. Una vez allí, cogemos la cápsula y nos adentramos en él, descendiendo dos pantallas, posamos la cápsula y sacamos a Jhonny para seguir hacia la izquierda y dejarnos caer por el primer hueco que nos encontramos.

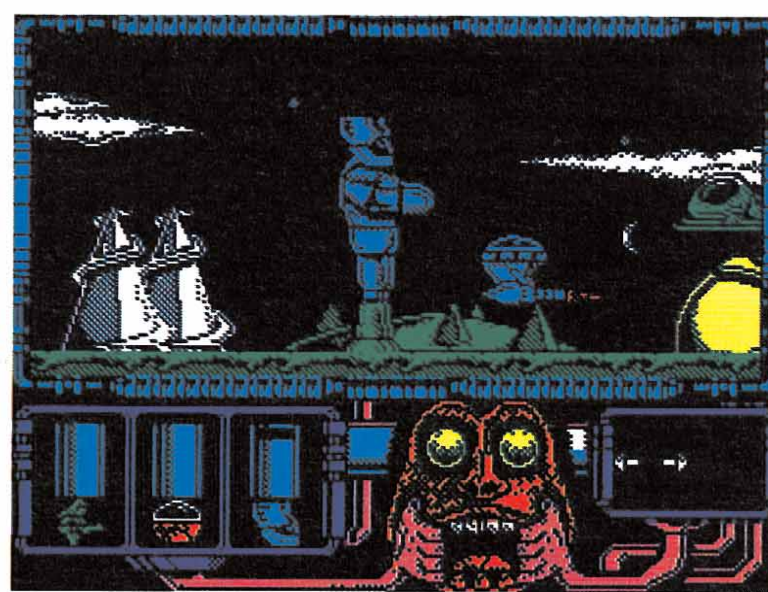
Si todo ha ido bien caeremos sobre un saliente donde recogeremos un módulo que nos paralizará el PODER OSCURO durante algunos segundos.

Saltamos hacia la izquierda cayendo sobre otro saliente, y seguimos el camino de la derecha para liberar a un preso. Una pantalla más adelante encontraremos la base del objeto que llevamos, pasamos de pantalla y subimos dos pantallas, siempre y cuando nos deje el robot de las burbujas desplazadoras.

Seguimos hacia la izquierda cuatro pantallas, pasando por donde hemos dejado la cápsula y nos encontamos con un nuevo módulo que dará energía al traje de Jhonny, volvemos hacia la derecha cuatro pantallas y nos encontramos con la base receptora de dicho módulo. Divisamos un nuevo módulo enfrente de nosotros el cual activará un rayo iónico que servirá de puente para que XR2 pueda pasar sin dificultad.



El poder oscuro poco a poco irá ganando terreno.

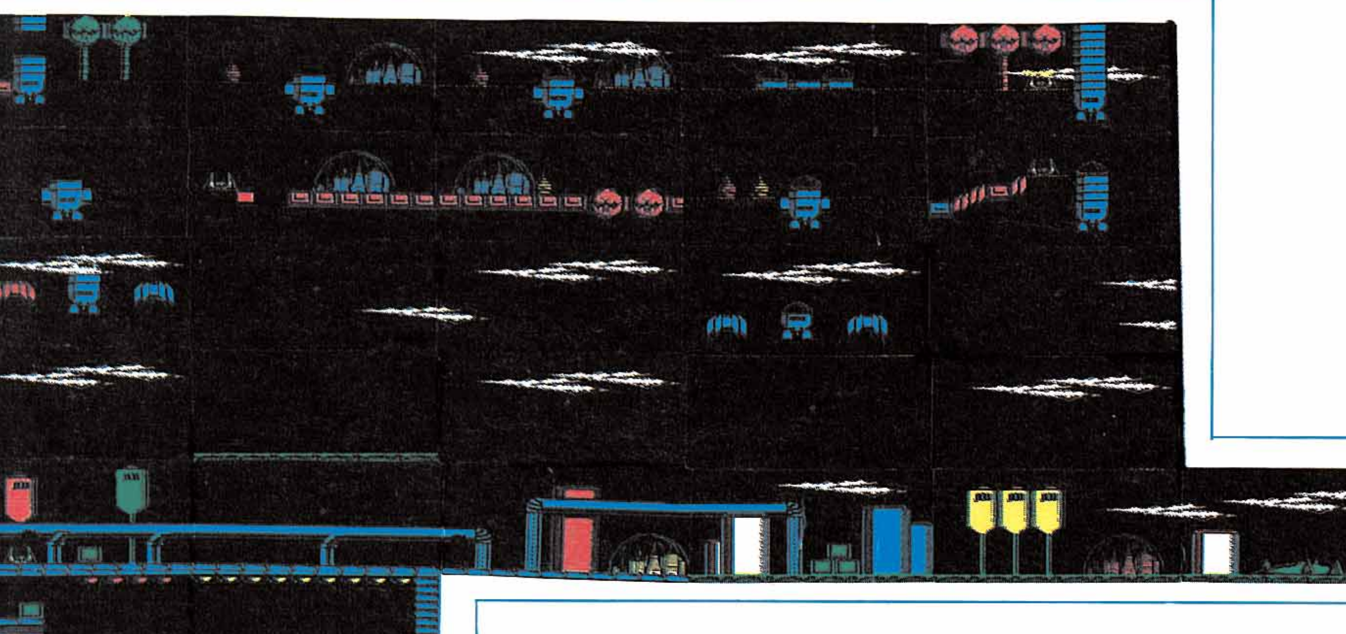

El robot es el personaje menos vulnerable.

Con este módulo nos dirigimos hacia la cápsula y con ella hacia la pantalla donde quedó anteriormente XR2 y continuamos el camino.

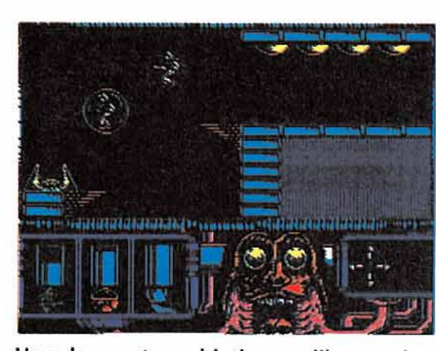
Unas pantallas más adelante nos encontraremos con un rayo que impide el paso a XR2 y a la cápsula pero no a Jhonny el cual deberá atravesar tres pantallas para encontrar el módulo de desactivación del rayo; hay que tener cuidado con los robots de las burbujas desplazadoras pues pueden retrasar nuestra labor. Una vez cogido dicho módulo retrocedemos hasta XR2 donde hay una nueva base receptora y seguiremos camino con XR2.

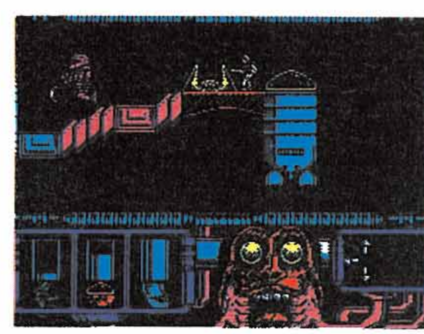
Seguimos avanzando hasta encontrarnos con una nueva base receptora donde dejaremos a XR2 y cogeremos la cápsula para adentrarnos una pantalla más adelante por el segundo subterráneo de la central.

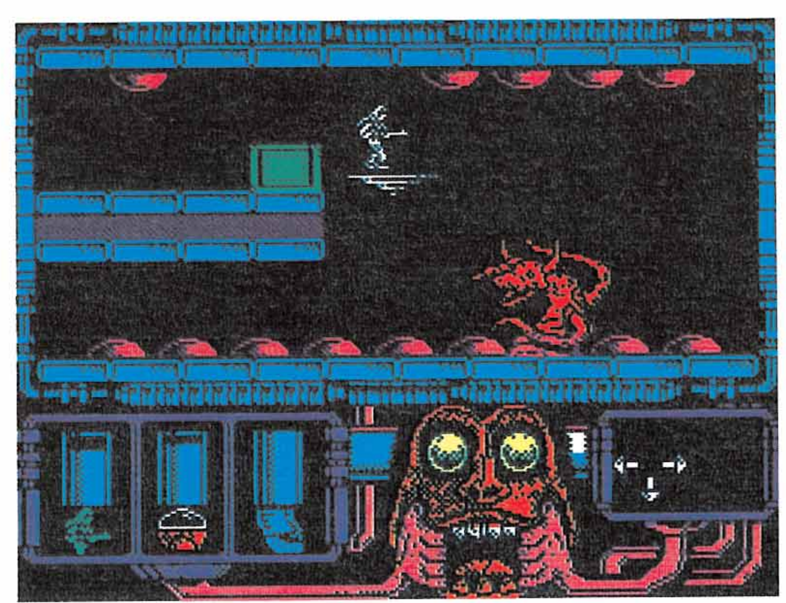
Bajamos con la nave y divisamos un módulo el cual cogeremos pasando por la pantalla de la derecha, una vez cogido tenemos que coger la cápsula y salir a la central dejándole dos pantallas a la derecha, encontrándonos con una nueva base receptora la cual nos paralizará el PODER OSCURO. Volvemos a bajar al subterráneo, esta vez seguimos el camino de la derecha donde nos encontraremos un módulo de energía para Jhonny con su base receptora muy cerca de él, y un nuevo preso al que



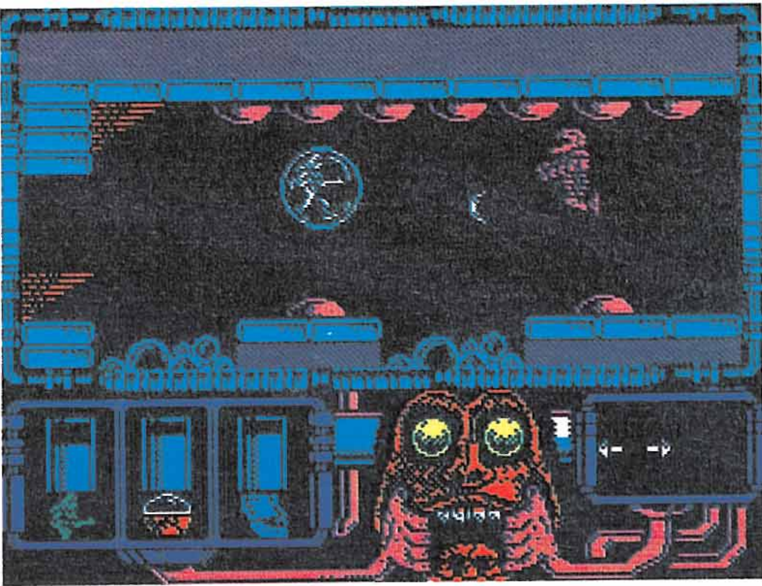

La cápsula tiene más movilidad pero pierde energía más rápidamente.


Uno de nuestros objetivos es liberar a los presos.


Algunos módulos recargan de energía el traje de Jhonny.



Jhonny debe abandonar la cápsula en algunos momentos.



En algunas ocasiones podemos utilizar la burbuja como medio de transporte.

hay que liberar. Posteriormente volvemos a la pantalla inicial del subterráneo para dejarnos caer por el primer hueco que encontramos, cayendo sobre un saliente que conduce hacia la derecha y donde divisamos a un nuevo preso.

Seguimos hacia la derecha saltando unos huecos, los cuales son terriblemente perjudiciales para Jhonny, pues es una trampa mortífera. Al final de ese camino nos encontramos con un nuevo módulo que dejaremos posteriormente. Seguimos hacia la izquierda saltando hasta llegar donde está el preso y una base receptora que nos paralizará el PODER OSCURO, ya sólo queda seguir hacia la derecha y subir dos pantallas, en la última de éstas nos encontraremos un nuevo módulo, salimos del subterráneo con la cápsula y nos dirigimos hacia XR2 donde depositaremos el módulo que llevamos que nos paralizará de nuevo el PODER OSCURO.

Habiendo recogido todos los módulos del segundo subterráneo y tras haberlos depositado en sus correspondientes bases receptoras cogeremos a XR2 y nos trasladaremos seis pantallas más adelante donde encontraremos un nuevo módulo y un nuevo preso, cogeremos el módulo y liberamos al preso.

Una vez hecha esta operación cogeremos la cápsula y subiremos una pantalla, localizando unas nubes o estrellas, nos dirigeremos hasta el final de esta fila de pantallas.

● Hemos de acabar con esa cosa Jhonny. ¡¡¡Tenemos que destruir a ese maléfico poder oscuro!!!

● La acción se desarrolla en tres escenarios distintos: los subterráneos, el exterior de la central y el complejo espacial enemigo.

Aquí empezamos una nueva serie de pantallas en una base intergaláctica. Subimos unas pantallas y nos encontramos con una base receptora la cual no nos vale para este módulo en sí, avanzamos hacia la izquierda hasta localizar una nueva base receptora en la cual depositaremos el módulo que transportamos, recargando el traje de Jhonny, una pantalla más adelante tenemos que liberar a un nuevo preso, retrocedemos hasta una base receptora y bajamos una pantalla.

Seguimos hacia la derecha hasta encontrarnos un nuevo módulo de paralización del PODER OSCURO, en una subestación en órbita. Lo cogemos y avanzamos cinco pantallas y subimos dos, donde nos encontraremos otra subestación en órbita con una base receptora, depositándolo y avanzando una pantalla para recoger un nuevo módulo de paralización del PODER OSCURO.

Si todo ha ido bien no tendremos que ver todavía al PODER OSCURO, cogeremos este módulo anterior y lo llevaremos al final de esta fila de pantallas liberando dos nuevos presos y depositando dicho módulo, tras haber hecho esto retrocederemos hasta la salida, bajando una pantalla, avanzando una pantalla hacia la izquierda y volviendo a bajar una pantalla.

Avanzaremos hacia la derecha hasta encontrar un nuevo módulo paralizador del PODER OSCURO, en una subestación en órbita, y lo depositaremos en una base receptora que ya vimos anteriormente avanzando unas pantallas y subiendo uno.

Tras haber hecho esto nos dirigiremos hacia XR2, tomando el mando del robot y avanzando siempre hacia adelante vigilando también la retaguardia ya que el nivel de energía de XR2 puede verse afectado por los mercenarios del PODER OSCURO.

Si todo va bien y hemos cogido todos los módulos y los hemos depositado en sus correspondientes bases receptoras, así como liberado a todos los presos, llegaremos a la estación de recarga de XR2 donde llenará de energía su láser de rayos superiónicos. Después de la recarga XR2 irá en busca del PODER OSCURO eliminando de esta forma este misterioso fenómeno que nos tenía tan preocupados.

Si aun con todos estos consejos no lográis acabar la aventura no os quedará más remedio que echar mano a los pokes de «vidas infinitas, paralización del PODER OSCURO, o inmunidad contra los mercenarios del PODER OSCURO».

¡¡¡SUERTE Y MANOS A LA OBRA!!! ■

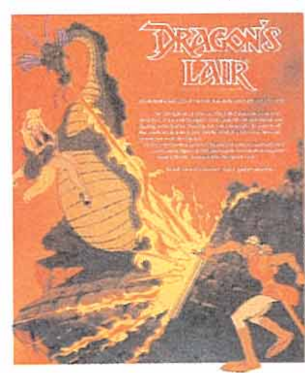
S.O.S.WARE

Dragon's Lair II
Spectrum

1. En el juego Dragon's Lair II no consigo pasar el precipicio. ¿Hay que hacer algo especial para pasar al otro lado?

2. Desearía que me dijerais en qué numero de vuestra revista pusisteis los Patas Arriba de los siguientes juegos: Ghost'n'Goblins, Equinox, Movie, Army Moves, Saboteur, Pyjamarama, Herbert's, y Sir Fred.

Enrique Villafranca (Madrid)



1. En la prueba de Dragon's Lair correspondiente al mystic mosaic a la que suponemos que te refieres, se pasa saltando de baldosa en baldosa y evitando el murciélago que te tira al pozo si te toca. La prueba en sí es bastante complicada, así que sigue probando suerte, y si aún no lo consigues puedes probar con el Poke 39709,1 que te evitará dificultades.

2. A pesar de la larga lista de juegos todos ellos se encuentran destripados en los siguientes números de nuestra revista: Pyjamarama en el n.º 4; Herbert's n.º 7; Sir Fred n.º 11; Saboteur n.º 10; Ghost'n Goblins n.º 16; Equinox n.º 16; Army Moves n.º 27; Movie especial n.º 2.

Commando
Spectrum

1. Me gustaría pediros Pokes y un cargador para el juego Commando, de Spectrum 48k.

Adrián Martínez (Valencia)

1. Con respecto al cargador, es imposible publicarlo en esta sección de la revista debido a la falta de espacio, pero puedes encontrarlo en la revista n.º 11 del antiguo formato.

Puedes utilizar en este juego los Pokes que te damos a continuación, esperando que te sean de utilidad.

POKE 61955,201 con el que los enemigos no disparan, y POKE 56981,29 de inmortalidad.

Modem
MSX

1. Poseo un ordenador Cannon V-20 y quisiera saber si es posible conectar un modem a mi ordenador. Tengo entendido que es necesario que el ordenador tenga el interface RS232C. Entonces, ¿cómo puedo hacerlo?

2. También me interesaría saber si se comercializa en España algún programa de comunicaciones vía modem para MSX, si es así, ¿qué casa lo distribuye y cuál es su precio?

F. Gutiérrez Morán (Leon)

1. Sí, es posible conectar un modem a cualquier MSX, pero por medio de un interface RS232C tal y como tú apuntas. EIRS + = + c se conecta a la ranura de cartuchos y a través de él puedes conectar cualquier modem del mercado.

2. Actualmente hay dos RS232 en España, el Sony, que ronda las 19.000 pesetas, y el Spectravideo, sobre las 9.000, ambos traen el software incorporado, ya sea en el mismo cartucho, en el primer caso, o en formato de disco 5.25 o cinta en el segundo, y a parte de estos programas no conocemos otros que se vendan actualmente.

Arkanoid
Commodore

1. El cargador del juego Arkanoid publicado en la revista número 24 me da error en los datas. Lo he revisado una y otra vez y no encuentro dicho error. ¿Se debe esto a un fallo del juego o del cargador?

Óscar Barroso Serrano (Madrid)



1. El fallo se encuentra en el cargador, naturalmente. Repasa atentamente los datas, fijándote en que no confundas los «0» con alguna «O», que te hayas saltado alguna línea, que sobre alguna coma, etc.

Sinfonía de un

NUEVOS EQUIPOS DE SONIDO INVES





Descubre un nuevo mundo en sonido. Pon en marcha un equipo de sonido INVES y siente una nueva sensación de bienestar. Tienes a tu alcance: el radio-cassette portátil INVES, especialmente diseñado para la duplicación de cintas y la recepción en FM. La cadena mini stereo INVES, con bafles separables de 3 vías. El compacto INVES, stereo con telemando que tiene 10 memorias en su sintonizador digital con sintonía electrónica. Y la cadena de sonido INVES, con 80 watios por canal y doble cassette autoreverse. Puedes elegir los equipos INVES con bafles de 2 ó 3 vías y hasta 100 watios de potencia. Y todo con las últimas prestaciones y avances tecnológicos. A unos precios que te sonarán a música celestial. Descubre los nuevos equipos de sonido INVES. Sinfonía de un nuevo mundo.

inves
SONIDO

BUENAS VIBRACIONES

S.O.S.WARE

Game Over
Amstrad

1. ¿Me pueden dar pokes para el Games Over I y Game Over II, Don Quijote y Don Quijote II, Comando y de Cobra?
2. ¿Cuáles son los movimientos para llegar a la sala de generales en Army Moves II?
3. ¿Cómo se pasa la cuarta fase de Goonies?

Israel Fernández Villarán (Huelva)



1. Los pokes que nos pides son los siguientes:

Game Over I
GRANADAS 2133,0
VIDAS 9059,0
ENERGIA 9092,0

Games Over II
ME-GALASER 2133,0
NO MINAS 3166,25
VIDAS 8587,0
ENERGIA 8682,0

Commando
VIDAS &73b,0
&73C,0
&73D,0
BOMBAS &4EOF,0

Cobra
VIDAS &4ECA,0
&4ECB,0
&4ECC,0
&4ECD,0

El Don Quijote, al tratarse de una aventura conversacional, no tendría sentido pokearlo, si quieres llegar al final en la MICROMANÍA especial número 3 aparece la solución.

2. El objetivo es Army Moves II no es llegar a la sala de generales sino a la caja fuerte, donde se hallan unos documentos de vital importancia, la caja fuerte está en el extremo derecho del cuarto piso del cuartel general.

3. En la cuarta fase de Los Goonies debemos apilar las calaveras que deja caer el pájaro en la parte inferior derecha, para después trepar por ellas y escapar.

Treasure of Usas
MSX

En el juego de Konami, The Treasure of Usas, existen unas claves para poder acceder directamente a las distintas fases, me podríais decir estas claves.

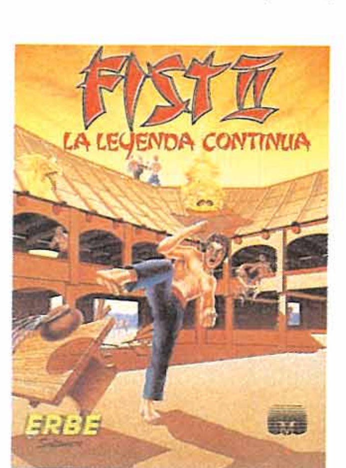
José Ignacio Pérez Nogueras (León)

Las claves para pasar a las distintas fases del Tesoro de Usas de Konami son las siguientes:
JUBA RUINS 2.ª Fase.
GANDHARA RUINS 3.ª Fase.
HARAPPA RUINS 4.ª Fase.
MOHENJO DADO 5.ª Fase.

Fist II
Commodore

1. En el FIST II recojo 4 papiros. Tras pasar a un karateka con máscara en el agua, llego a una cascada y el muñeco no cae, se queda en el aire. ¿Es que falta algún papiro para pasar?
2. ¿Podríais darme Pokes para el Arkanoid, Game over y Terra cresta?
3. ¿Se podría cambiar mediante pokes el poder usar el PORT 1 del joystick como PORT 2?
4. ¿Cuál es el objetivo del Death wise III?

Juan Carlos Valle Ramírez (Sevilla)



1. Lo que ocurre es que hay un error de programación, por lo cual no se puede terminar.
2. El cargador del Arkanoid apareció en el número 24 y el cargador del Game Over en el número 31.
3. Esto no se puede conseguir. Como mucho puedes cambiar el programa para que funcione utilizando el Port 2, pero es muy engorroso y tienes que saber programar muy bien.
4. El objetivo es eliminar las diferentes revueltas que aparecen. No tiene final. Encontrarás su cargador en el número 29.

Cuando no hace ni siquiera seis meses de la aparición de un programa que, basándose en las estructuras más clásicas, sorprendió a todos por la calidad de sus gráficos y sus excelentes movimientos, llega hasta nosotros su segunda parte para explotar aún más el éxito que aún tiene su predecesor. Cybernoid II, la venganza, ha superado en casi todos los frentes a la primera parte, dando cuerpo a un juego que deja atrás a un programa que creíamos imposible de mejorar.

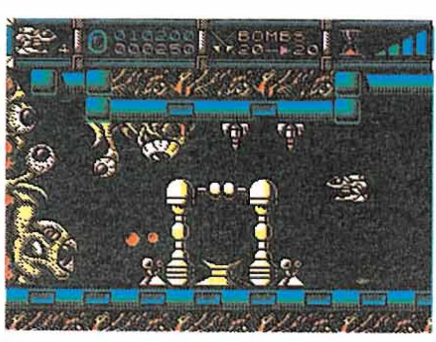
La historia se repite

CY



El primer contacto con Cybernoid II es de cierta confusión. La pantalla de selección es tan parecida a la de la primera parte que seguramente más de uno examinará la cinta o la carátula para asegurarse de no haber comprado el mismo juego dos veces. Tras seleccionar teclado o joystick, nos encontramos por fin frente a la pantalla principal, y de nuevo otra sorpresa. Los indicadores de la parte superior son idénticos a los de la primera parte, pero los decorados han sufrido una radical transformación, pues son ahora mucho más coloristas, cambiando también la apariencia de nuestra nave. Pero a medida que avanzas en tu difícil recorrido te das cuenta de que, aunque varíen los escenarios y enemigos, el desarrollo del juego es idéntico, aunque con un nivel de dificultad mayor si cabe, y unos cuantos detalles que mejoran la puesta en escena. Es ahora el momento de decidir si debes sentirte engañado por haber comprado un programa que en tan poco se distingue de su predecesor o si debes pasar por alto todos estos detalles y sumergirte sin más en la frenética lucha en la que te ves envuelto.

Consideraciones personales aparte, es un hecho indiscutible que pocas segundas partes han sido tan parecidas a los programas que las inspiraron, lo que motivará que muchos usuarios se sientan de alguna manera estafados por semejante escasez de originalidad. La cuestión radica en plantearse si las mejoras introducidas pueden compensar la frustración que supone encontrarse con un juego que, aunque de extraordinaria calidad, es prácticamente idéntico a su primera parte.



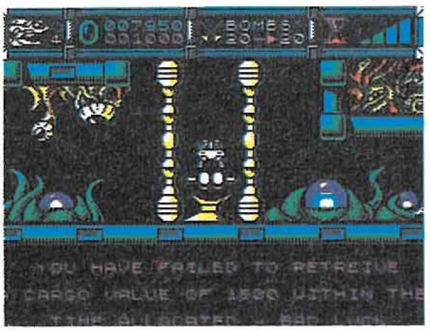
Cybernoid II introduce considerablemente mejoras sobre su predecesor.

El juego

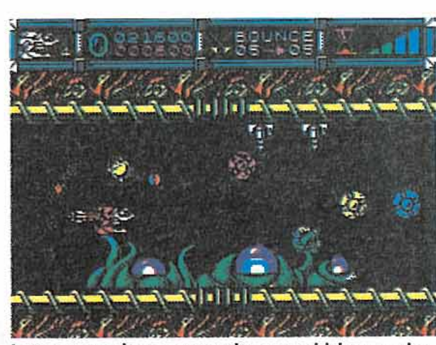
En Cybernoid II la historia continúa. Los piratas espaciales han regresado a bordo de una nave de guerra más poderosa aún que la anterior, con la que, han robado de nuevo los fondos de reserva de la Federación. Como hiciste tan buen trabajo en tu último enfrentamiento con los piratas se te ha vuelto a encargar que recuperes el cargamento robado, para lo cual se te ha entregado una nueva nave dotada de un variado armamento que mejora ampliamente las prestaciones del Cybernoid, el que fuera tu compañero en largas y antiguas batallas.

El desarrollo del programa resulta prácticamente idéntico, si bien en esta ocasión el mapeado del juego está dividido en cuatro niveles y no en tres como ocurriera en la primera parte. En

ERNOID II



La parte superior de la pantalla contienen los indicadores que reflejan el estado de nuestra misión.



Las naves piratas constituyen el bloque de enemigos más numeroso, pero también resultan fácilmente abatibles.

cada nivel, cuyas pantallas están dispuestas de forma rectangular, observaremos un punto de entrada y un transportador de salida. Nuestro objetivo principal es llegar al transportador antes de que se agote el límite de tiempo con un cargamento mínimo de 1.500 créditos, cargamento que se obtiene destruyendo a las naves piratas y recogiendo los objetos valiosos que dejarán caer al ser destruidas. Pero cumplir estos requisitos no es en absoluto imprescindible, pues el agotamiento del indicador de tiempo no produce ningún efecto perjudicial en nuestra nave. Solamente hemos de saber que si conseguimos llegar al transportador de la manera indicada se nos recompensará con una nueva nave y una bonificación equivalente al cargamento recogido. En caso contrario el juego continúa normalmente con la misma puntuación y número de naves que teníamos antes. Al completar el cuarto nivel comenzamos de nuevo en el primero, por lo que el juego no tiene final definido.

● A lo largo de los cuatro niveles encontraremos nuevas armas que reforzarán nuestro láser.

● Para completar la misión será preciso destruir un número indeterminado de enemigos.

No todas las naves piratas encierran objetos en su interior, pero en caso de existir dichos objetos comenzarán a caer lentamente y desaparecerán en la pantalla inferior si no existe un obstáculo que los detenga. La mayoría de los objetos hacen que se incremente el marcador de cargamento, pero otros proporcionan a nuestra nave nuevas armas que la hacen mucho más poderosa ante sus enemigos. Finalmente otros objetos son cápsulas de munición que incrementan en una unidad el arsenal del arma actualmente seleccionada.

Los marcadores

La parte superior de la pantalla es la encargada de contener los diversos indicadores que reflejan el estado de nuestra misión. A la izquierda tenemos el marcador que indica el número de naves disponibles. Comenzamos el juego con cuatro, pero es posible conseguir una vida extra cada vez que atravesamos un nivel dentro del límite de tiempo con un cargamento mínimo de 1.500 créditos.

Junto al marcador de vidas encontramos otros dos encargados de reflejar nuestra puntuación actual y el valor del cargamento recogido hasta el momento, teniendo en cuenta que este último indicador vuelve a comenzar desde cero cada vez que llegamos a un nuevo nivel. A la derecha encontramos el marcador que señala el arma actualmente seleccionada, la munición inicial de dicha arma y la munición restante. Hay siete armas especiales que describiremos en capítulo aparte.

En el extremo derecho nos encontramos con el indicador de tiempo restante, una serie de barras que se van consumiendo de derecha a izquierda a medida que transcurren los minutos. Como ya hemos indicado este marcador no tiene otra utilidad que recordarnos, al llegar a cero, que será imposible conseguir bonos al llegar al transportador que abre el camino hacia la siguiente fase.

Las armas

Como ya ocurría en la primera parte nuestra nave cuenta con un láser de corto alcance dotado con munición inagotable, cuyos disparos son especialmente eficaces para combatir y destruir a las naves piratas que contienen el cargamento robado. ▶

CYBERNOID II

Sin embargo, existen a lo largo de los cuatro niveles diferentes tipos de enemigos más grandes y poderosos contra los cuales el láser se muestra inútil. En estas ocasiones resulta imprescindible recurrir al armamento especial, siete armas diferentes que proporcionan nuevas y más mortíferas posibilidades de lucha a nuestro personaje. En la versión Amstrad para seleccionar un arma basta con pulsar una tecla del 1 al 7, mientras que en el caso del Spectrum las cinco primeras teclas tienen la misma utilidad, siendo necesario recurrir a las teclas Y y U para seleccionar las armas que en el caso del Amstrad necesitaban las teclas 6 y 7. Una vez seleccionada un arma basta con mantener pulsado el botón de disparo un poco más tiempo del habitual para conseguir que nuestra nave utilice el armamento especial en vez del láser.

Cada arma dispone de un número limitado de usos que varía para cada una de ellas. Solamente es posible conseguir nueva munición recogiendo las cápsulas de armamento que desprende algunas naves piratas, las cuales incrementan el contenido del arma seleccionada en el momento de recoger la cápsula. Las siete armas, que se recargan con sus valores por defecto cada vez que somos destruidos, son las siguientes:

1. Bombas (bombs). Disponemos inicialmente de 20 unidades y pueden ser descritas como las armas de propósito general, pues destruyen, como el resto del armamento especial, a todos los grandes enemigos del juego.

Describen trayectorias parabólicas ascendentes o descendentes y tienen como desventaja la necesidad de situarse bastante cerca del enemigo a destruir para evitar que los disparos se pierdan en el vacío.

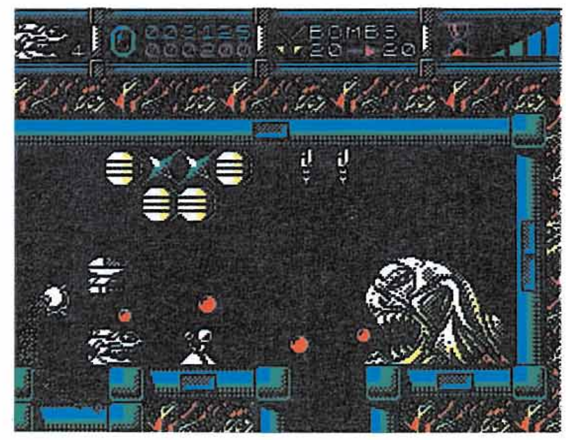
2. Bombas de tiempo (time bombs). Comenzamos con 10 unidades. Al pulsar fuego aparecerá una pequeña mina en el lugar donde se encontrara la nave, explotando a los pocos segundos de haber sido colocada. Su utilidad suele encontrarse sobre todo a la hora de crear pequeñas barreras de bombas colocadas en función del recorrido de los enemigos que queramos destruir.

3. Escudo (shield). Son probablemente las armas más útiles, pues proporcionan un escudo momentáneo de invulnerabilidad que nos protege de todas las agresiones, aunque por desgracia solamente contemos con un escudo al comenzar el juego.

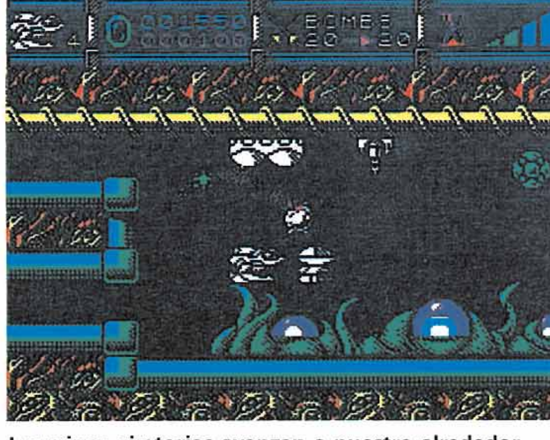
4. Bombas botadoras (bounce bombs). Al lanzar una de las cinco unidades disponibles al iniciar el juego aparecerán simultáneamente en pantalla cuatro pequeñas esferas que comenzarán a rebotar con las paredes de la sala destruyendo todo lo que encuentren a su paso, desapareciendo algunos segundos después. Muy eficaces sobre todo a la hora de destruir barreras que nos impiden el acceso a nuevas pantallas.

5. Buscadores (seekers). Se trata de unos proyectiles que se dirigen automáticamente hacia el enemigo sin necesidad de apuntar previamente el disparo, disponiéndo cada nave de cinco de ellos. Hay que tener en cuenta que estos buscadores están únicamente sensibilizados hacia los enemigos peligrosos, descontando por tanto a las naves piratas. Tienen al parecer, especial predilección por los misiles y se perderán en el vacío si no hay ningún enemigo adecuado en la pantalla.

6. Bomba de neutrones (smart). Solamente disponemos de una y es una verdadera lástima, pues el lanzamiento de estas bombas supone la destrucción instantánea de todos los enemigos presentes en la pantalla.



Cada arma dispone de un número limitado de usos.



Las minas giratorias avanzan a nuestro alrededor.

Trazador (tracer). Disponemos inicialmente de dos de estos artilugios, los cuales, una vez lanzados, recorren los bordes de la pantalla destrozando todo lo que encuentren y desapareciendo a los pocos segundos.

Los enemigos

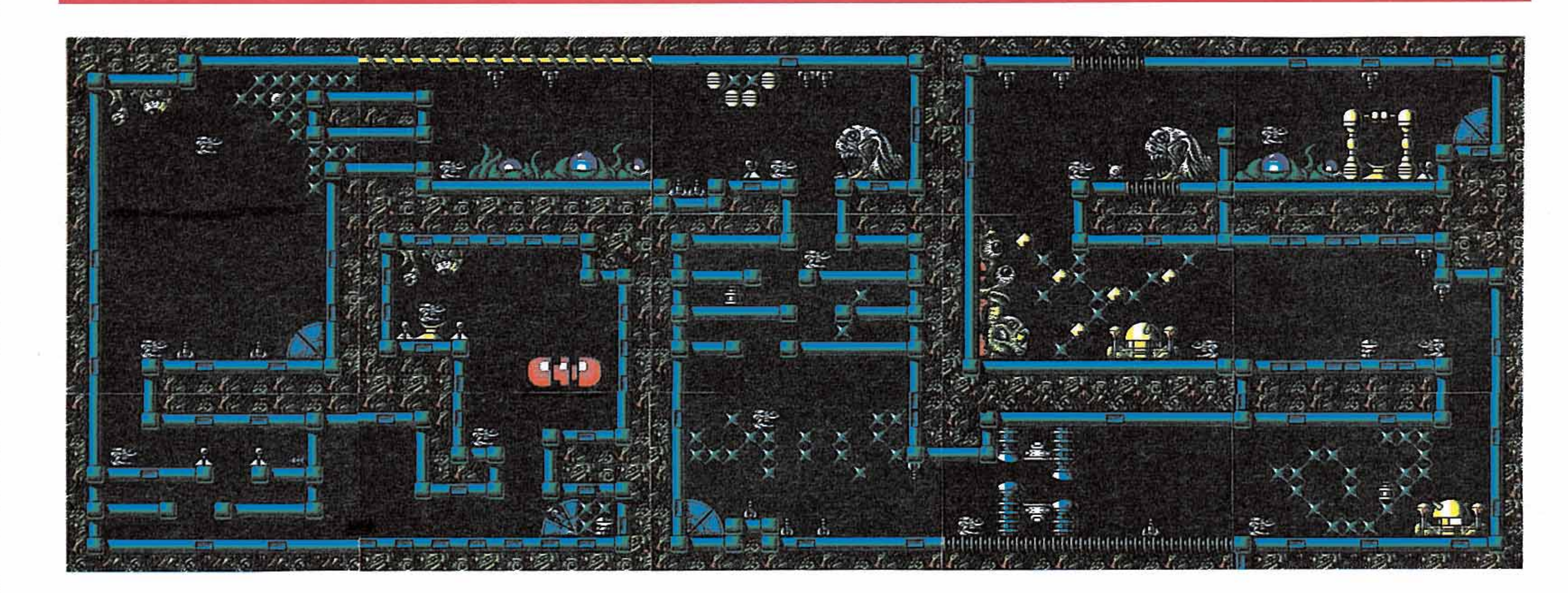
● Naves piratas. Las más numerosas, saltarinas e incordiantes. Aparecen solamente en determinadas pantallas, pero cuando surgen lo hacen en cantidades industriales. Resultan fácilmente abatibles por nuestros disparos, aunque algunas tengan la desagradable costumbre de describir trayectorias muy difíciles de predecir. Como ya hemos comentado pueden dejar caer diversos objetos al ser destruidas.

● Monstruos de recorrido fijo. Son completamente indestructibles y describen trayectorias fijas, apareciendo en parejas que dejan un estrecho hueco por el cual tendremos que introducir nuestra nave. Pueden aparecer tanto encerrados en pasadizos en sentido horizontal como describiendo líneas verticales.

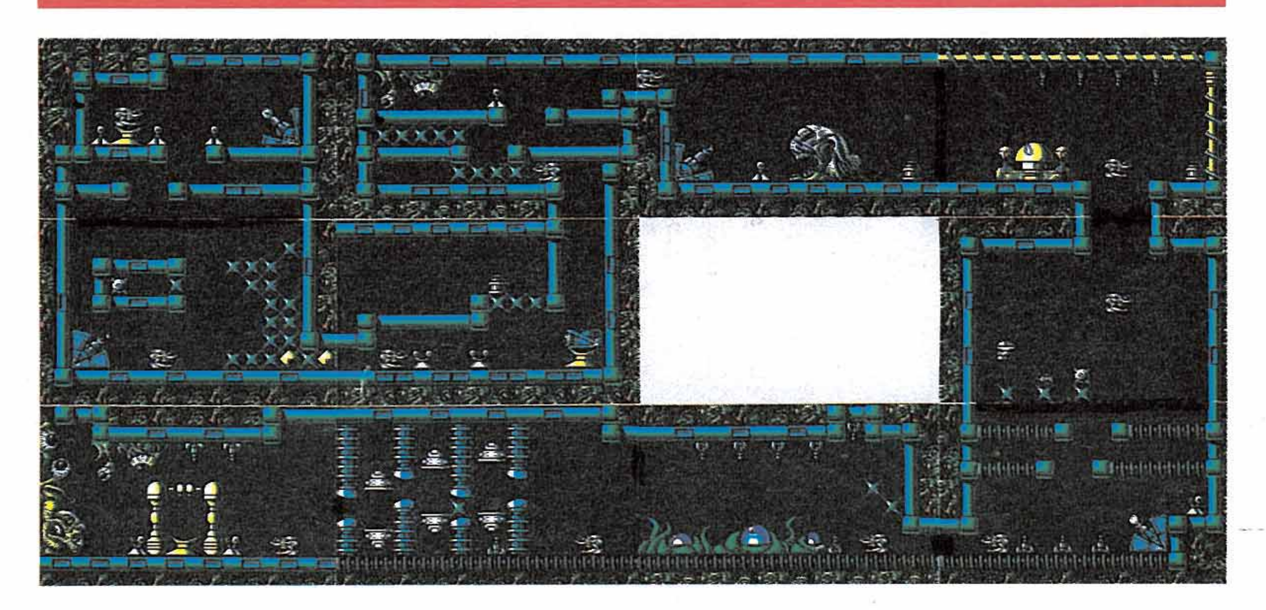
● Misiles. Pueden estar colocados tanto en el suelo como en el techo, y son lanzados automáticamente en cuanto nuestra nave atraviesa su vertical. Bastante lentos, pueden ser esquivados o destruidos con nuestro armamento especial.

● Gusanos. De longitud variada, son también indestructibles y circulan a gran velocidad deslizándose por los bordes de la pantalla y las irregularidades del terreno. Algunos se encuentran encerrados y no te aconsejamos que los liberes.

FASE 1



FASE 2



● Nuestro objetivo principal es llegar al transportador antes de que se agote el tiempo con un cargamento mínimo.

La historia se repite

SPECTRUM 48K

LISTADO 1

```
  10 REM Cargador Cybernoid II
  20 REM Spectrum 48K
  30 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  40 PAPER BIN : INK 7: BORDER B
IN : CLEAR 24999: LET c=BIN : LE
T u=SGN PI: LOAD ""CODE 25000: P
OKE 23658,8: CLS
  50 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN POKE
 25035,c: INPUT "Numero de vidas
? "; LINE a$: IF LEN a$ THEN POK
E 25037,VAL a$
  60 INPUT "Inmunidad total? ";
LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN POKE
 25045,c
  70 INPUT "Armamento infinito?
"; LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN P
OKE 25049,c
  80 INPUT "Tiempo infinito? ";
LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN POKE
 25054,c
  90 INPUT "Los objetos fijos no
 disparan? "; LINE a$: IF a$(u)<
>"S" THEN POKE 25057,c
 100 INPUT "Misiles inmoviles? "
; LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN PO
KE 25060,c
 110 INPUT "Quitar gusanos? "; L
INE a$: IF a$(u)<>"S" THEN POKE
25063,c
 120 INPUT "Quitar enemigos vola
dores? "; LINE a$: IF a$(u)<>"S"
 THEN POKE 25066,c
 130 INPUT "Quitar buscadores? "
; LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN PO
KE 25069,c
 140 INPUT "Quitar los bichos de
 los pasadi-zos? "; LINE a$: IF
a$(u)<>"S" THEN POKE 25072,c
 150 INPUT "Superpuntuacion? ";
LINE a$: IF a$(u)="S" THEN POKE
25074,53
 160 PRINT #c;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK c: POK
E 23624,c: CLEAR
 170 LOAD ""CODE 40000: RANDOMIZ
E USR 25000

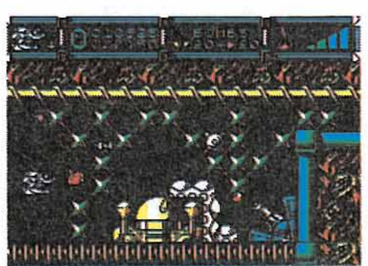
 1   F3DD21008011001BCDF9 1123
 2   61210080110040010 01B 367
 3   EDB0DD21006311FF9CCD 1399
 4   F961AF32668D3E04323A 988
 5   633EC932D18CAF328577 1238
 6   3EC932DA7432D58A32B8 1282
 7   9632E58F329E9A32E58D 1354
 8   322A843E30324863C300 750
 9   633EFF371408153E0FD3 808
10   FEC36205000000000000 552
```

DUMP: 40.0000
Nº BYTES: 94

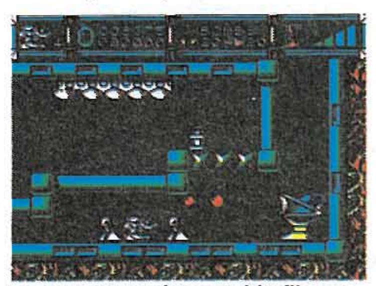
AMSTRAD

```
10 REM Cargador Cybernoid II
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&BF00 TO &BF3F:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF02,0 ELSE INPUT"Numer
o de vidas";a:IF a<>0 THEN POKE &BF07,a
50 INPUT"Inmunidad total";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF0C,&C9
60 INPUT"Armamento infinito";a$:IF UPPER
$(a$)="S"THEN POKE &BF11,0
70 INPUT"Tiempo infinito";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF16,&C9
80 INPUT"Los objetos fijos no disparan";
a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF1B,&C9
90 INPUT"Misiles inmoviles";a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &BF20,&C9
100 INPUT"Quitar gusanos";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF25,&C9
110 INPUT"Quitar enemigos voladores";a$:
IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF2A,&C9
120 INPUT"Quitar los buscadores";a$:IF U
PPER$(a$)="S"THEN POKE &BF2F,&C9
130 INPUT"Quitar los bichos de los pasad
izos";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &BF3
4,&C9
140 INPUT"Super-puntuacion";a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &BF39,&35
150 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
.":FOR n=1 TO 1000:NEXT:CALL &BD37
160 MEMORY &9FFF:MODE 1:LOAD"!",&A000:PO
KE &A08F,0:POKE &A090,&BF:CALL &A000
170 DATA F3,3E,35,32,6B,2B,3E,4,32,2A,1,
3E,3A,32,D6,2A,3E,3D,32,2F,16,3E,2A,32,8
A,13,3E,DD,32,DA,28,3E,21,32,BE,34,3E,DD
,32,EA,2D,3E,3A,32,A4,38,3E,DD,32,EA,2B,
3E,DD,32,34,22,3E,30,32,38,1,C3,42,0
```

POKES	Spectrum 48K	Amstrad CPC
Vidas infinitas	POKE 36198,0	POKE &2B6B,0
Número de vidas	POKE 25402,n	POKE &12A,n
Inmunidad	POKE 36049,201	POKE &2AD6,&C9
Armamento infinito	POKE 30597,0	POKE &162F,0
Tiempo infinito	POKE 29914,201	POKE &138A,&C9
Objetos fijos no disparan	POKE 35541,201	POKE &28DA,C9
Misiles inmóviles	POKE 38584,201	POKE &34BE,&C9
Quitar gusanos	POKE 36837,201	POKE &2DEA,&C9
Quitar enemigos voladores	POKE 39582,201	POKE &38A4,&C0
Quitar buscadores	POKE 36325,201	POKE &2BEA,&C9
Quitar bichos pasadizos	POKE 33834,201	POKE &2234,&C9
Super puntuación	POKE 25416,53	POKE &138,&35



La única forma de reponer munición es recoger las cápsulas de armamento que desprenden las naves.



Los monstruos de recorrido fijo son indestructibles, por lo que deberemos esquivarlos.

● Objetos fijos. Aunque haya diversas categorías todos se caracterizan por ser de notable tamaño y disparar peligrosas bombas contra nuestro protagonista, sólo pueden ser destruidos cuando las placas se abren dejando al descubierto el cañón, y para colmo lanzan un peligroso buscador al explotar. Algunos de ellos son indestructibles, por lo que habrá que intentar atravesar rápidamente la pantalla esquivando sus disparos.

● Otros obstáculos. Incluimos en este apartado a las grandes torres que aunque puedan ser destruidas con las armas más potentes no resulten en absoluto peligrosas para nuestra nave. También indicaremos los pequeños bloques que obstruyen el camino hacia la siguiente pantalla o aprisionan enemigos en su interior, generalmente gusanos.

Objetos útiles

● Mina giratoria. Al recogerla observaremos que comienza a girar en círculos a nuestro alrededor, sirviendo por tanto de eficaz defensa que destruye los peligros situados a corta distancia. Al igual que los restantes objetos de este apartado puede encontrarse en el suelo de las pantallas o en poder de las naves piratas, las cuales la dejarán caer al ser destruidas.

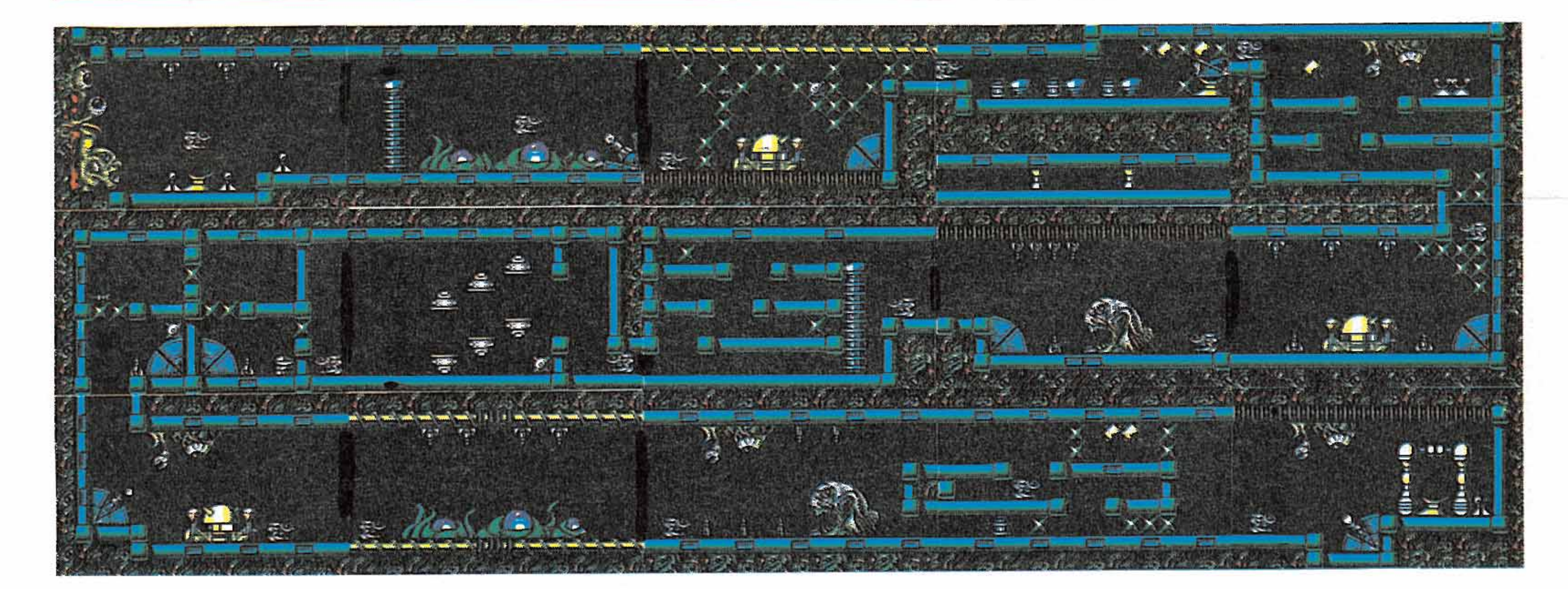
● Nave gemela. Se trata de una réplica exacta del Cybernoid I que, al igual que la mina giratoria, comenzará a girar en torno a nuestra nave aunque su utilidad no se encuentre en destruir a los enemigos por contacto. El sentido de giro de este elemento y el anterior está en relación directa con la dirección de la nave. Si nuestra nave es destruida perderá todos los elementos adicionales que tuviera.

● Cañón trasero. Se coloca en la parte trasera de la nave y permite que los disparos se realicen en las dos direcciones, multiplicando por tanto el poder ofensivo de nuestra nave.

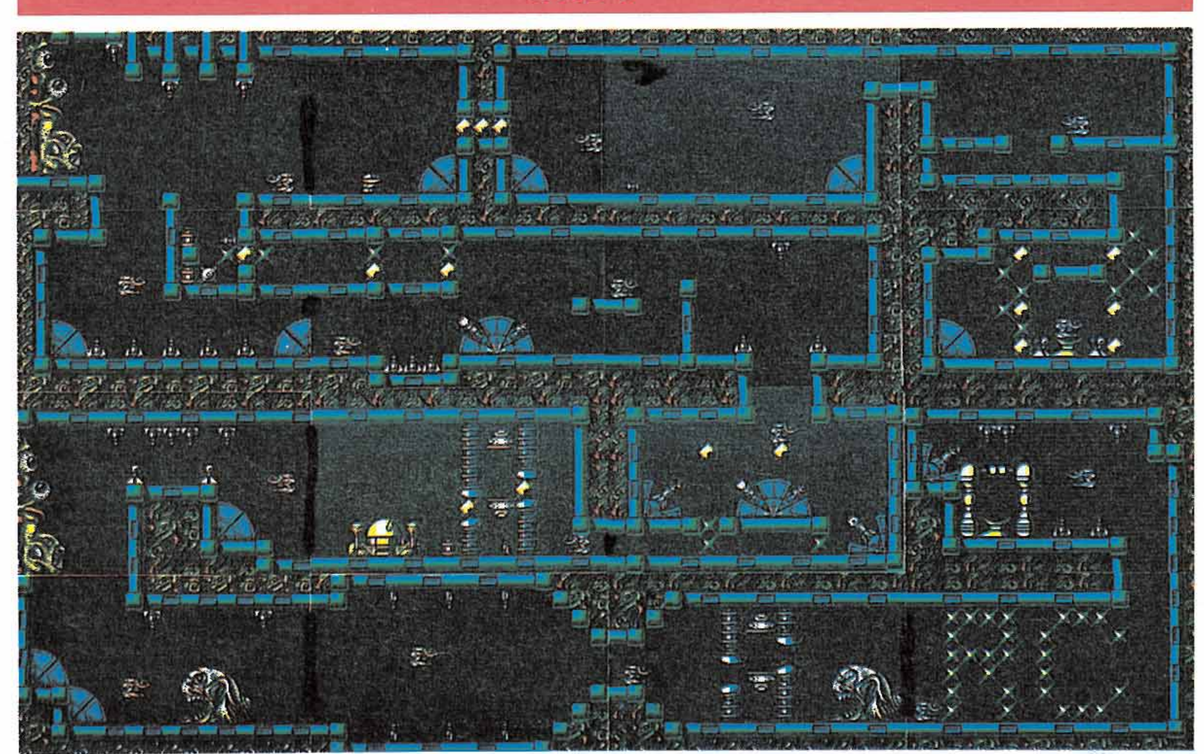
● Cápsula de armamento. Incrementa la munición del arma actualmente seleccionada siempre que no se intente sobrepasar la capacidad máxima de dicha arma. ■

P.J.R.

FASE 3



FASE 4



● No todas las naves enemigas encierran objetos en su interior; si estos existen caerán lentamente.

"SI TU ORDENADOR NECESITA MUNICION...

MSX

MSX 1 & MSX 2

DUNKSHOT-BASKETBALL
THE FANTASM SOLDIER
CITY CONNECTION
AMERICAN TRUCK
SUPER LAYDOCK
ALBATROS-GOLF
CROSS-BLAIM
GOLVELLIUS
ROLLERBALL
NIGHTSHADE
BREAK-IN
BAT-MAN
HYDLIDE
RAMBO
CRAZE
VAXOL

MSX 2

SCRAMBLE FORMATION
RASTAN SAGA
GARYOU KING
SUPER RAMBO
ANDROGYNUS
ARKANOID 2
* SA.ZI.RI.
TESTMENT
ALESTAR
ACROJET
* YAKSA
DRUID

...HAZTE CON LOS ULTIMOS CARTUCHOS"

(* = DISK 3,5'')

DE VENTA EN TIENDAS ESPECIALIZADAS
Y EN GRANDES ALMACENES

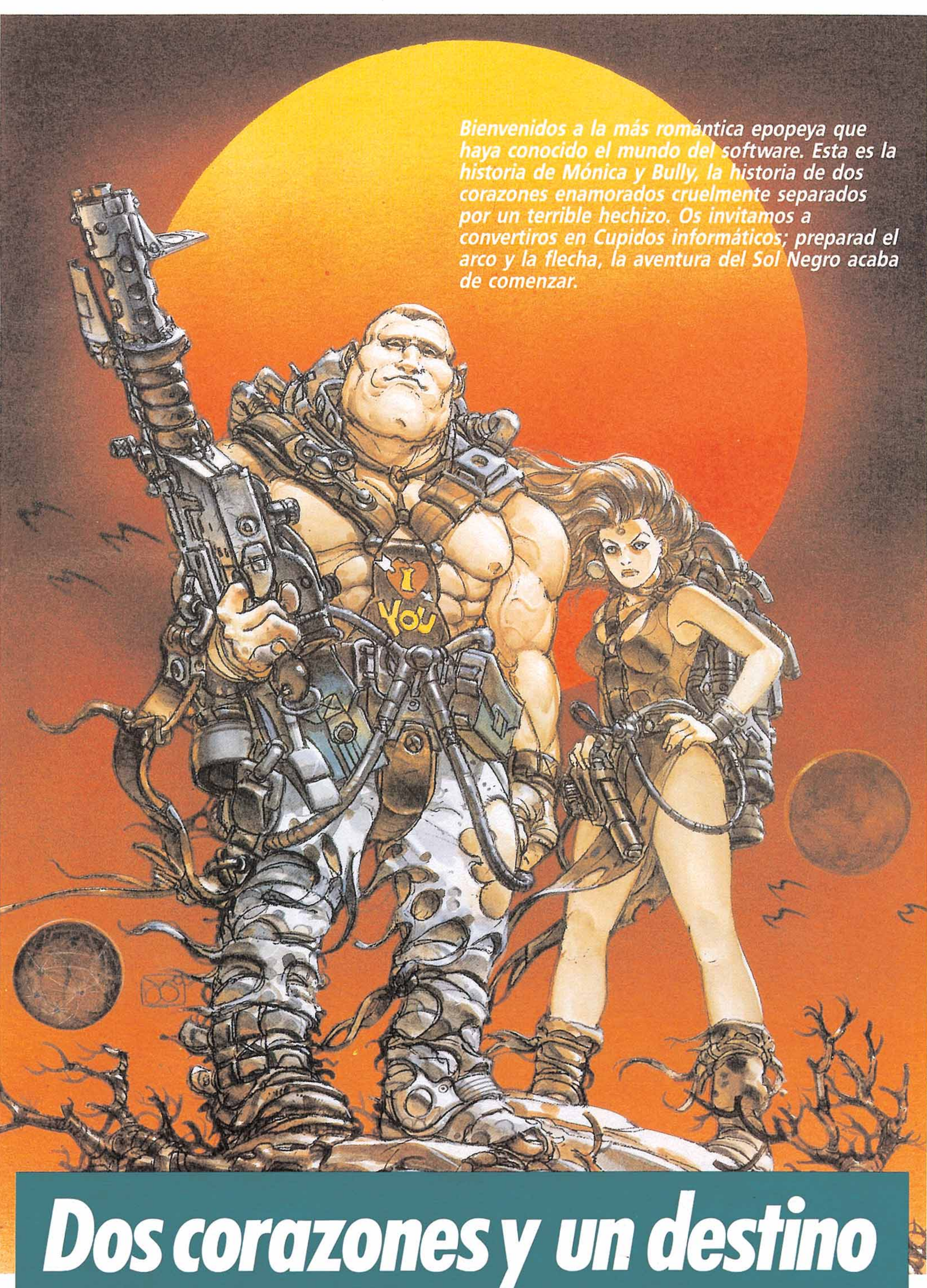
DISTRIBUIDO
POR:



DISCOVERY
informatic

Arco Iris, 75 T. 256 49 08-09 / 08032-BARCELONA

SOL NEGRO



Bienvenidos a la más romántica epopeya que haya conocido el mundo del software. Esta es la historia de Mónica y Bully, la historia de dos corazones enamorados cruelmente separados por un terrible hechizo. Os invitamos a convertiros en Cupidos informáticos; preparad el arco y la flecha, la aventura del Sol Negro acaba de comenzar.

Dos corazones y un destino

Cada plenilunio, uno de los dos protagonistas es convertido en animal, un halcón en el caso de Mónica, y un pez en el de Bully, mientras que el otro recupera su apariencia humana. De esta forma, y para su desgracia, jamás pueden estar juntos. Tan sólo les queda una esperanza: el Sol Negro... un eclipse de sol.

Juntos se van a lanzar a la más peligrosa de las aventuras: la búsqueda del templo del sol, una gruta submarina situada más allá de los límites de la ciudad de Hidrionis. Sólo allí podrán encontrar el anhelado Sol Negro. La felicidad les espera..., pero también todo tipo de peligros y adversidades. El camino es largo y duro.

El juego

El programa está dividido en dos fases independientes, aunque sólo podremos acceder a la segunda tras haber conseguido la clave que se nos facilita al culminar con éxito la primera.

Cada una de las dos fases está dividida en diferentes escenarios, si bien no existe ningún tipo de separación entre ellos. La primera, en la cual nuestro objetivo es ayudar a Bully a rescatar a Mónica —transformada en halcón— y acompañarla hasta la entrada del palacio mágico, está dividida en cuatro escenarios diferentes, por este orden: el desierto, los pantanos, el bosque y el templo.

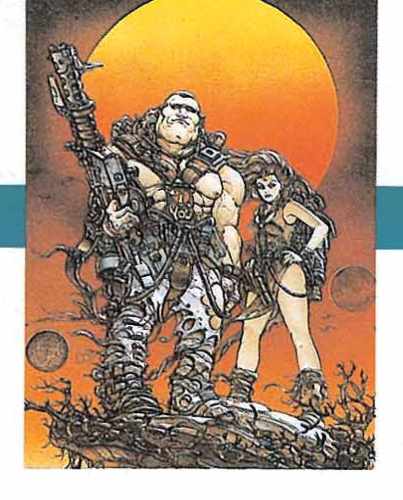
En cuanto a la segunda, nuestra misión consiste en ayudar a Mónica a guiar a Bully —convertido en un pez— hasta la entrada de la gruta submarina donde se encuentra el templo del sol, el lugar donde se producirá el anhelado eclipse que devolverá a nuestros héroes la felicidad. Esta fase está dividida en tres zonas diferentes: la marítima, la cavernosa y la de los naufragios.

Las zonas de cada una de las dos fases no sólo están delimitadas por estar constituidas por gráficos diferentes, sino porque al término de cada una de ellas aparecerá un enemigo especial —los duendes— que requerirán un mayor número de disparos para ser eliminados.

Primera fase

Nuestro objetivo en esta primera parte de la aventura consiste en ayudar a Bully a rescatar a su compañera de la jaula en que se encuentra prisionera, para luego conducirla hasta la entrada del palacio mágico. ▶

SOL NEGRO



MAPA

Empezamos el juego con la nada despreciable cifra de veinte vidas, pero si tenemos en cuenta que perderemos una de ellas cada vez que seamos alcanzados por un enemigo —y os podemos asegurar que tampoco es nada despreciable la cifra de enemigos que nos atacarán a lo largo de la misión— es más que probable que a no ser que midamos todos y cada uno de nuestros pasos resulten insuficientes. Además, cada vez que perdamos una vida seremos devueltos al principio de la zona —recordad que la primera fase está dividida en cuatro zonas diferentes—, lo cual, como os podréis imaginar, complica hasta lo inimaginable lo que ya de por sí era difícil.

Afortunadamente, —no todo van a ser desgracias—, contamos con la ayuda de un completo equipo con el que poder afrontar la aventura con algo más de suerte. Este está compuesto por un propulsor reactivo y por un rifle láser M-92. Sin embargo, y para nuestra desgracia, estos deben ser usados con moderación, pues su utilización prolongada puede provocarles un calentamiento excesivo que los dañaría irreversiblemente. Si esto llega a ocurrir quedaremos indefensos o prácticamente inmóviles —ya que caminando, además de que vamos mucho más despacio, podemos encontrarnos con obstáculos imposibles de superar—; pasados algunos instantes aparecerá en pantalla un nuevo láser —o un nuevo propulsor—, pero hasta que lo recojamos nuestras posibilidades de supervivencia serán prácticamente nulas.

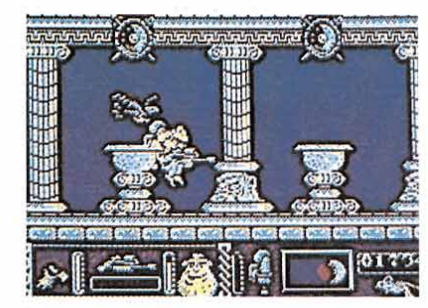
Al comenzar la partida debemos avanzar ininterrumpidamente hacia la derecha; tras atravesar algunas pantallas llegaremos hasta la jaula donde se encuentra prisionero el halcón, pero todavía no podemos rescatarle, porque no tenemos la llave que la abre. Esta se encuentra algunas pantallas más a la derecha, por lo que lo que deberemos hacer es seguir avanzando hasta encontrarla, recogerla —basta con tocarla— y volver a desandar lo andado, es decir, volver sobre nuestros pasos para llegar de nuevo hasta la jaula del halcón. Cuando lo hagamos, éste quedará por fin libre, y a partir de ese momento nos seguirá allá donde vayamos, debiendo nosotros encargarnos de su defensa, ya que dispone de una barra de energía que irá disminuyendo a medida que sea alcanzado por los enemigos. Es conveniente advertir que si ésta se agota totalmente, el juego concluirá, independientemente del número de vidas que le quedaran a Bully en ese momento.

Si avanzamos demasiado deprisa el halcón quedará atrás y, por tanto, estará más expuesto a los enemigos que aparezcan en pantalla. Sin embargo, cabe la posibilidad de que si vamos lo suficientemente deprisa el halcón quede fuera de la pantalla en que nos encontremos nosotros; esto es un arma de doble filo, ya que si bien es cierto que durante este tiempo no será atacado por los enemigos, también lo es que si nos alejamos demasiado el halcón podrá perder nuestro rastro y no nos quedará más remedio que volver a buscarle, con lo cual deberemos recorrer el mismo camino tres veces —ida, vuelta e ida de nuevo—. Sin embargo, y si no nos hemos alejado demasiado de él, bastará con que le esperemos durante algunos instantes y de nuevo volverá a nuestro lado.

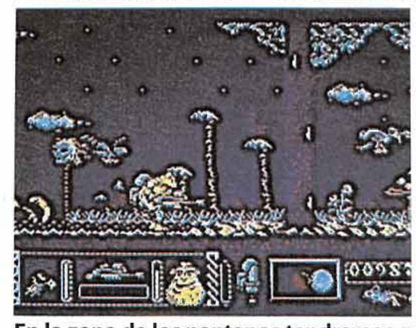
Si conseguimos llegar hasta la entrada del palacio mágico, habremos completado esta primera fase; asistiremos a una curiosa escena en la que Bully se transformará en pez y Mónica recuperará su aspecto humano, tras lo cual se nos facilitará la clave de acceso a la segunda parte del juego. En la versión Amstrad esta es: 2414520

La ciudad sumergida de Hidrionis

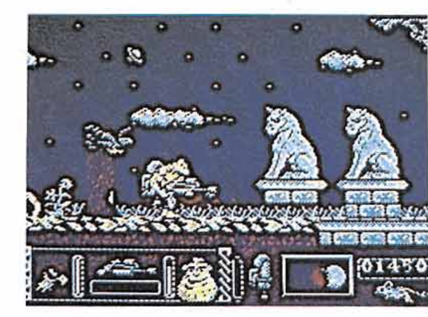
En esta segunda parte, nuestro objetivo consiste en ayudar a Mónica a alcanzar la entrada al templo submarino del sol, si bien hemos de tener en cuenta



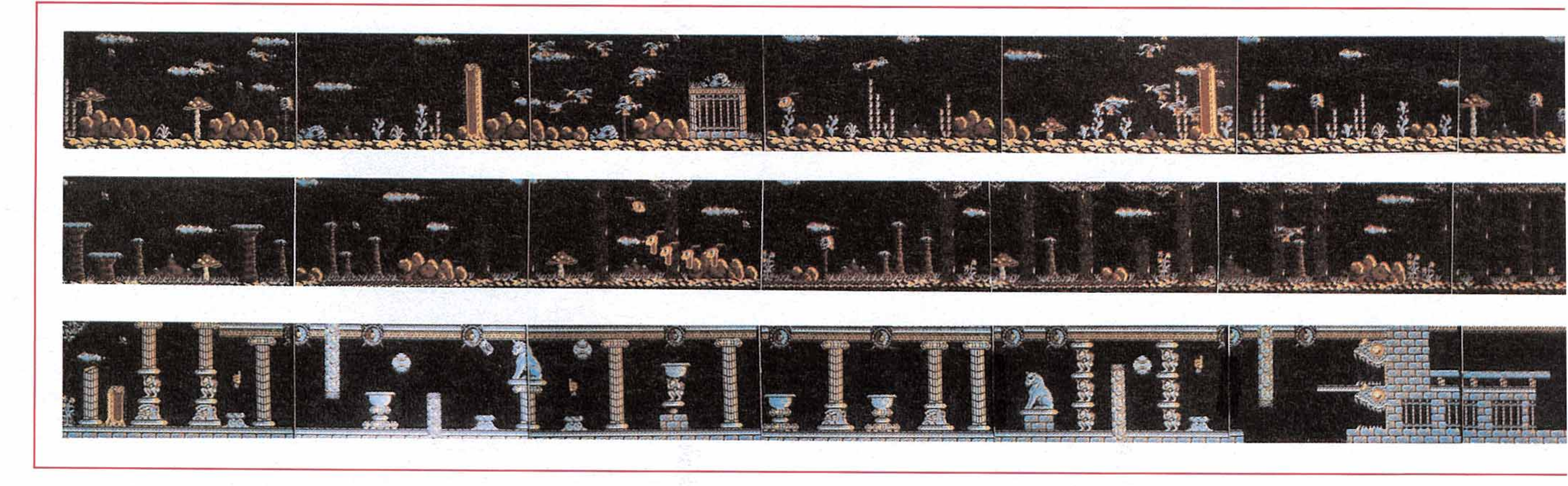
Deberemos preocuparnos en todo m mento de guiar y proteger a nues amada Mónica, transformada en halc

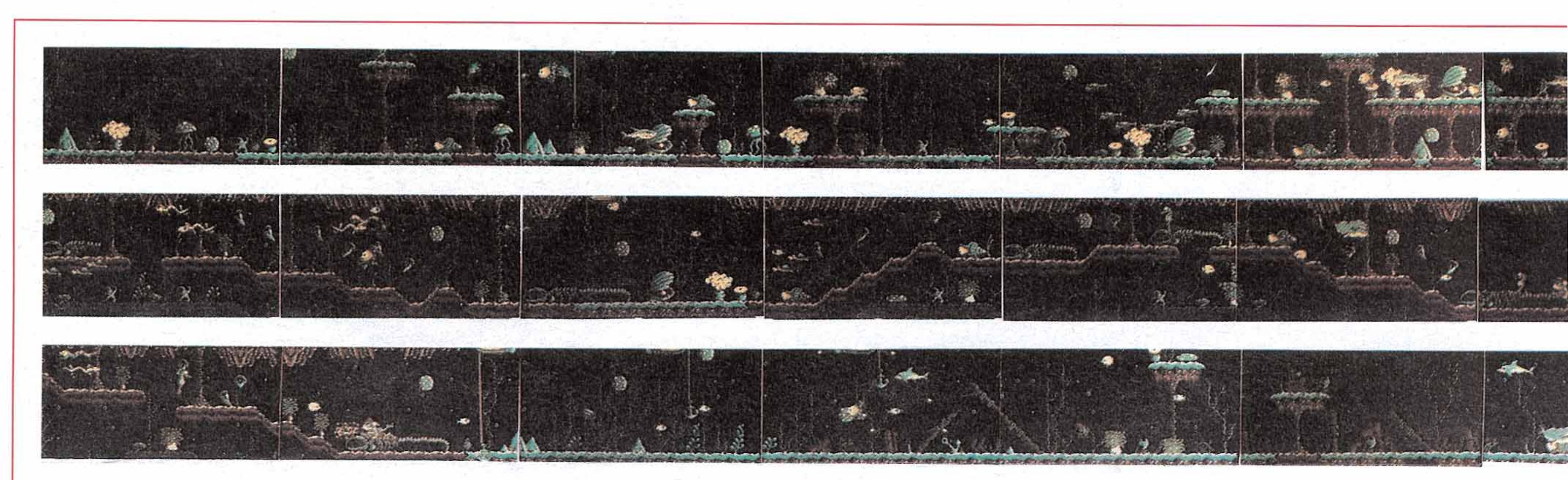


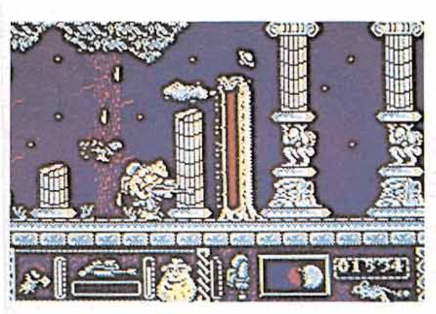
En la zona de los pantanos tendremos q tener especial cuidado en donde ponem los pies.

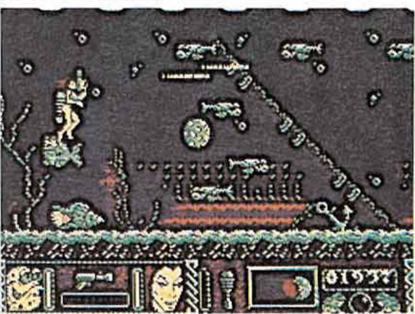


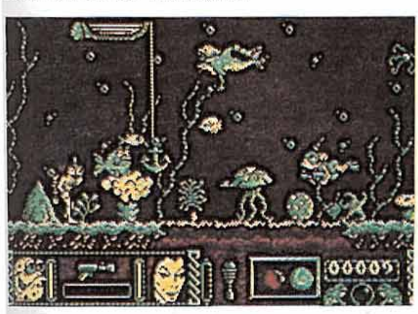
La entrada al templo esta guardada p dos inofensivas pero imponentes escul ras gigantes.






El láser y el propulsor deben ser utilizados racionalmente. De lo contrario pueden averiarse por recalentamiento.


La segunda parte de la aventura se desarrolla en las profundidades de la ciudad submarina de Hidrionis.


En esta ocasión será Bully transformado en pez el que dependerá de la habilidad de Mónica para defenderle.

● El Sol Negro es la historia de dos corazones enamorados cruelmente separados por un terrible hechizo.

● Solo en el templo submarino encontraremos el anhelado eclipse de sol... el Sol Negro.

que además deberemos vigilar que Bully —transformado en pez— no sufra daño alguno. Por lo demás, el desarrollo del juego es prácticamente similar: la técnica para guiar al pez es la misma que la empleada con el halcón; el propulsor y el láser han sido sustituidos por un propulsor acuático y una pistola hidrófuga, pero su utilidad es la misma y también deberemos tomar las mismas precauciones —recordad el temible recalentamiento— en su uso.

La fase está dividida en tres zonas distintas, la marítima, la cavernosa y la de los naufragios, y además de que cuenta con una mayor densidad de enemigos por pantalla, nos encontremos con la dificultad adicional de que en ciertos momentos el escenario se ramifica en dos caminos diferentes, siendo sólo uno de los dos correcto. Si nos equivocamos deberemos dar marcha atrás, con lo cual se repetirá la historia de la primera fase: deberemos recorrer ciertas pantallas hasta tres veces... demasiadas como para que no suframos ningún serio percance al pasar por ellas.

Los marcadores

En la zona inferior de la pantalla podremos obtener puntual información del número de vidas que le quedan a Mónica o a Bully —representadas por una barra de energía que se agotará tras morir veinte veces—, la cantidad de energía que le resta al halcón o al pez, así como el grado de calentamiento de los propulsores y de las armas.

También existe una especie de indicador de tiempo, si bien su utilidad no es excesiva. En él podremos ver un sol y una luna; si conseguimos concluir nuestra misión la luna se interpondrá al sol y se producirá el tan anhelado eclipse. Sin embargo, decimos que su utilidad es nula, ya que el eclipse nunca se producirá antes de que lleguemos al templo.

Los enemigos

Cada una de las dos fases cuenta con diferentes tipos de enemigos, así que vamos a abordarlas por separado.

Fase primera:

— Enemigos normales: todos ellos pueden ser eliminados al primer disparo. Son los jerbos —ratoncillos saltarines—, buitres y alienígenas, pequeños seres que esporádicamente cruzan la pantalla a toda velocidad.

— Enemigos especiales: Necesitan de 18 a 20 disparos para ser eliminados. Son los duendes y las dentaduras. Estas últimas, al igual que la pelota de tenis que aparece en el templo, tienen la particularidad de que cada vez que reciben un disparo cambian el sentido de su movimiento. En cuanto a los primeros, decir que son especialmente peligrosos, pues además de ser sumamente inteligentes tienen la capacidad de dispararnos.

— Zonas peligrosas: A lo largo de la misión tendremos que atravesar algunos terrenos comprometidos como son los pantanos y las zonas de pinchos —si caminamos encima de ellas perderemos una vida—, y los muros del templo que suben y bajan aleatoriamente impidiéndonos el paso. Además podemos ser destruidos si somos tocados por su punta.

Fase segunda:

— Enemigos normales: En esta ocasión nos encontraremos con morenas, caballitos de mar y algas estranguladoras. Estas últimas son especialmente peligrosas, pues permanecen ocultas en su escondrijo y sólo salen cuando detectan nuestro paso.

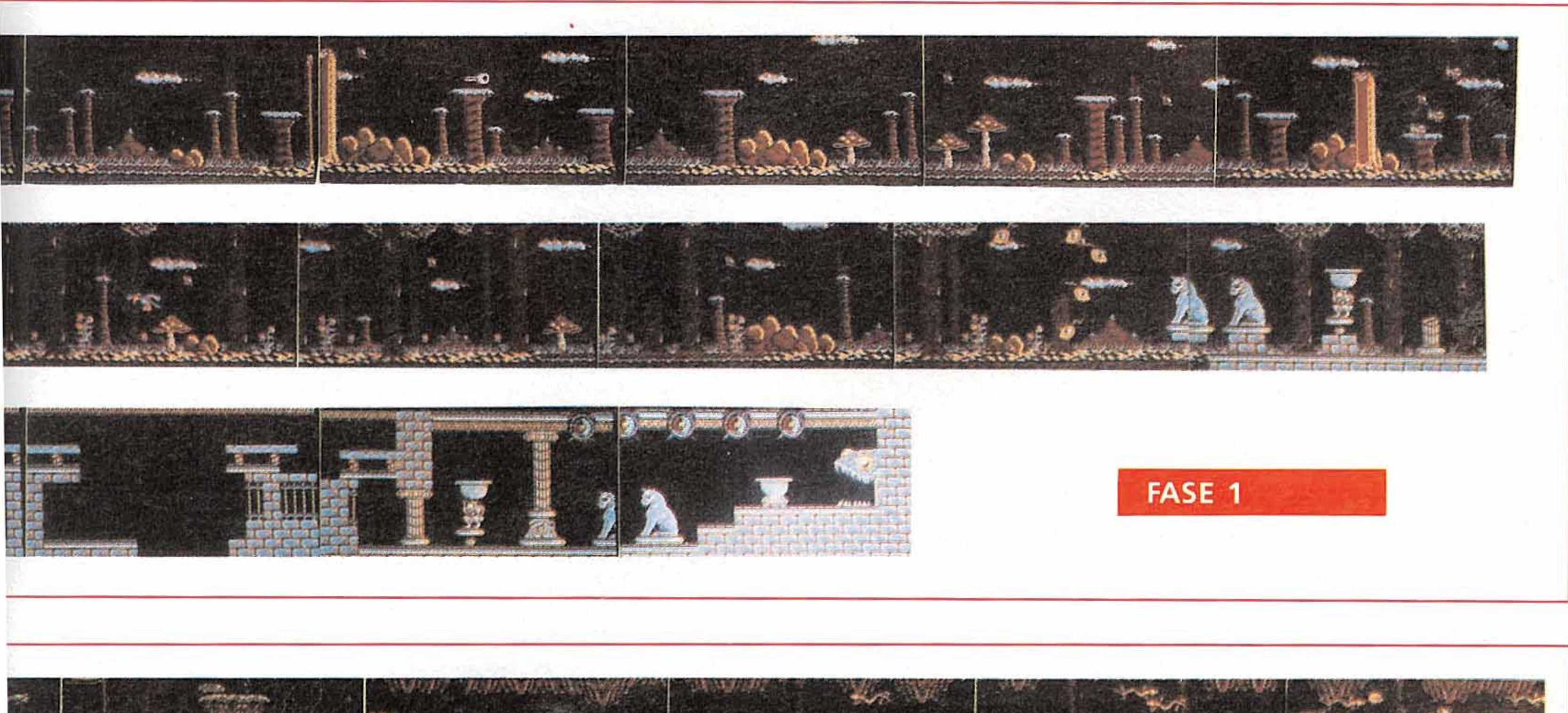
— Enemigos especiales: En esta ocasión hay mayor diversidad —y abundancia— de esta clase de adversarios. Por una parte están los tiburones y las ballenas, que necesitan 20 disparos para ser eliminados. Lo mismo ocurre con los duendes, que en esta ocasión han reemplazado su uniforme espacial por un traje de submarinista. También nos encontraremos con una barca de la que pende un anzuelo que sube y baja cíclicamente; nuestra única posibilidad es pasar por debajo de este último, justo cuando esté subiendo, ya que ambos son indestructibles. También aparecen algas de gran tamaño que requerirán también 20 disparos para ser destruidas.

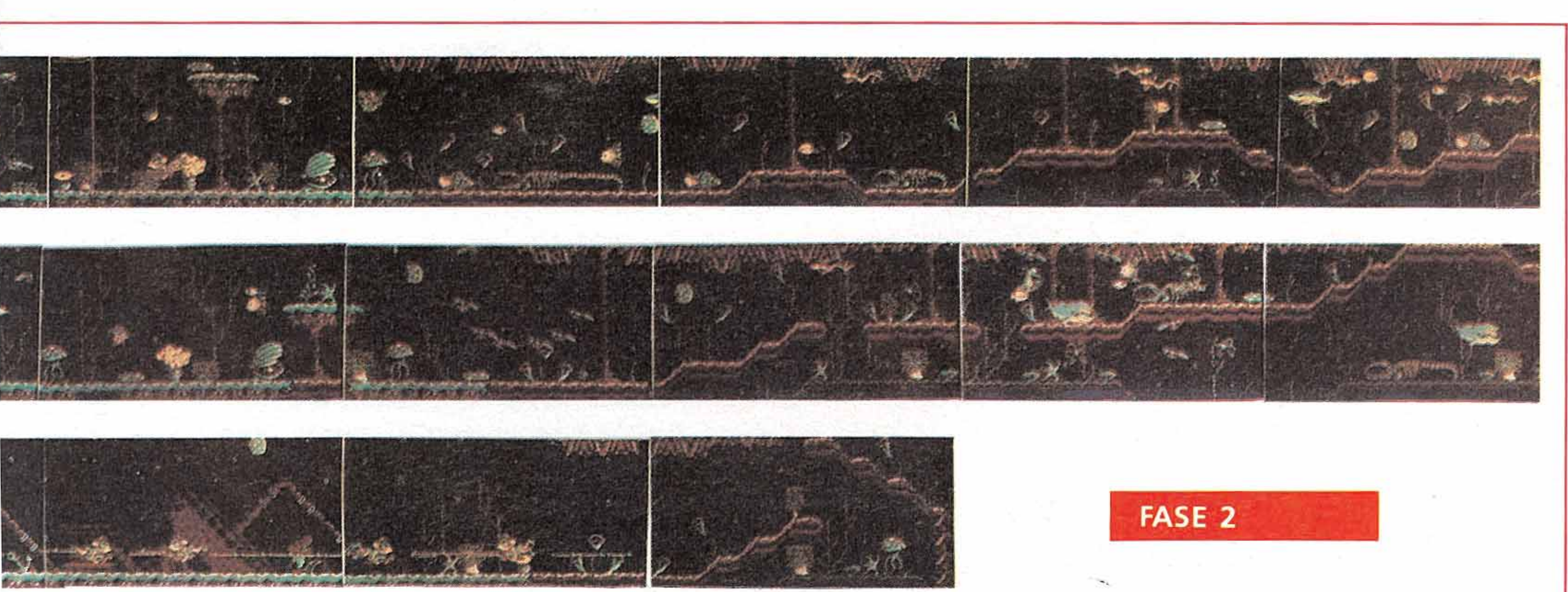
— Peces inofensivos: A lo largo de esta fase aparecen multitud de peces inofensivos cuyo único objetivo es distraer nuestra atención. Caso aparte es el del delfín, ya que si por error le disparamos, levantaremos las iras del dios Neptuno que nos lanzará tres mortales arpones prácticamente imposibles de esquivar.

— Zonas peligrosas: existen desde agujeros en cuyo interior quedaremos atrapados por siempre —traducción: una vida menos—, hasta zonas poco firmes muy difíciles de distinguir.

El final

Si completamos el juego contemplaremos una romántica escena completamente digna de figurar en el más enternecedor de los melodramas. Después de eso, ya sabéis, felicidad, un nuevo golpe al censo de perdices y, por nuestra parte, la satisfacción de la labor cumplida. No dejéis que la historia acabe de otra manera, y si lo hacéis, que el hechizo del plenilunio caiga sobre vosotros. A ver qué tal os encontráis convertidos en peces o en halcones... ■


FASE 1


FASE 2

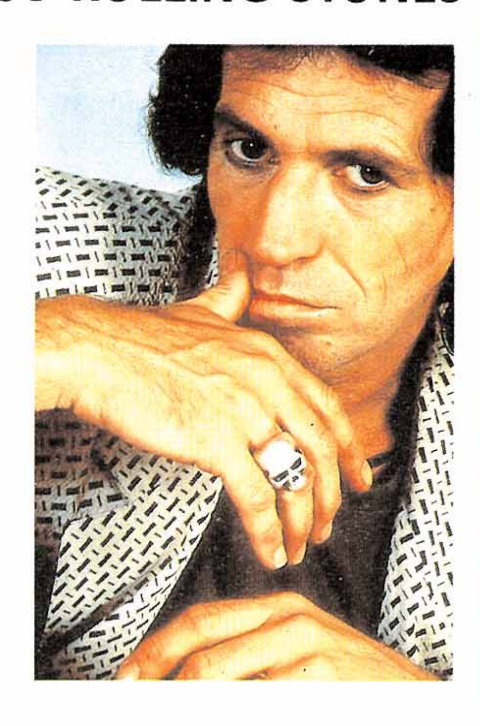

IRO


Para gente como tú
PA.JOVEN

Por Santiago ERICE

LA VUELTA DE LOS ROLLING STONES

DISCO EN SOLITARIO DE KEITH RICHARDS



Dicen que Mick Jagger y Keith Richards han hecho las paces. Dicen que los Rolling Stones han fumado la pipa de la paz y que volverán a grabar un disco. Dicen que nos vayamos preparando para otra mastodóntica gira de una de las bandas de rock and roll más longevas. Si la noticia se termina de confirmar, los ministros de nuestro gobierno tendrán la ocasión una vez más, de enfundarse los vaqueros y juntarse con la plebe en un concierto de rock (aunque como siempre ha habido clases, ellos en la zona reservada a los Vips).

Mientras tanto, los simples mortales podremos ir «entrando en harina» escuchando el último disco en solitario de Keith Richards (según bastantes el cerebro gris de los Stones, pese a que sea «morritos» Jagger el que se lleva los besitos de las nenas). En este disco están bastantes de las claves de los últimos Rolling, aunque no hay más remedio que reconocer que la voz de Jagger es bastante mejor que la del borrachín Richards.

UN CONEJO EN APUROS

LA ÚLTIMA LOCURA DE SPIELBERG



¿Quién engañó a Roger Rabit?» es la última locura producida por Steven Spielberg en colaboración con la todopoderosa Warner y la fantasiosa Disney. Coproducción anglo-americana, es mucho más que una comedia o que cine negro, es la unión de personajes reales y dibujos animados al servicio de una historia protagonizada por los actores Bob Hoskins y Cristopher Lloyd. Junto a estos seres de carne y hueso, el mundo de Walt Disney, representado por el conejo Rabbit, su bella esposa Jessica, y un sinfín de «toons» (estrellas y superestrellas de los dibujos animados).

Los efectos especiales de «¿Quién engañó a Roger Rabbit?» son sencillamente alucinantes. Gracias a Industrias «Light and Magie» es posible creerse la película, de cuya complejidad y dificultad dan idea un par de cifras: cuente con alrededor de mil efectos visuales, y cincuenta y siete minutos de secuencias de animación con la participación simultánea de seres humanos y dibujos.

El rodaje, bajo las órdenes del director Robert Zemeckis. fue extremadamente complicado y caro (cada minuto de animación se valoró en doscientos cincuenta mil dólares, y el presupuesto total ascendió a cuarenta y cinco millones). No es extraño teniendo en cuenta que se rodó en Estados Unidos e Inglaterra, y que al margen de los complicados decorados, Roger Williams (especialista británico en efectos especiales y ganador de un «oscar») supervisó a un equipo de treinta técnicos, que utilizaron desde mecanismos hidráulicos hasta robots. Todo para que la ilusión de una ciudad habitada por hombres y dibujos animados se convirtiera en una realidad; en una sórdida película de cine negro a la que sólo le faltan Bogart y Lauren Bacall.



MALEVAJE

TANGOS POSTMODERNOS

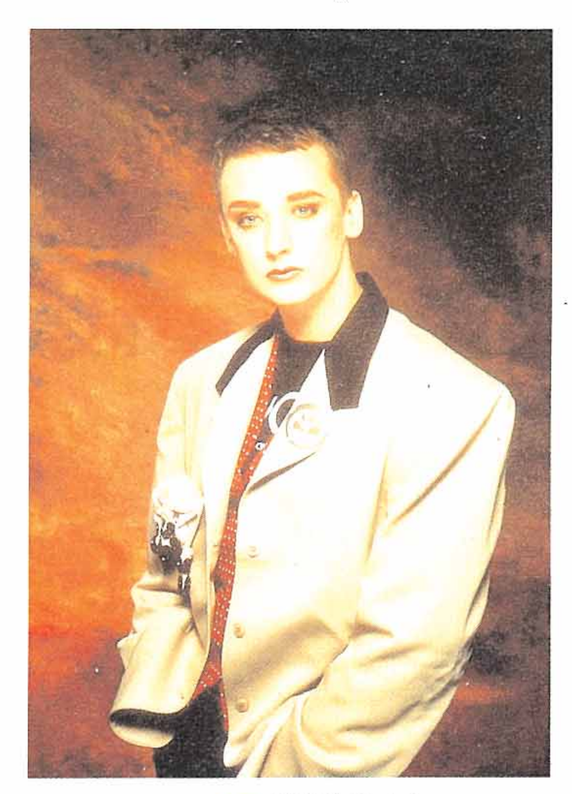


Los argentinos residentes en España (los argentinos residentes en Argentina no tienen ni idea de que estamos hablando) mantienen con Malevaje una extraña relación: unas veces les mandarían a una cárcel de Videla y otras se los comerían a besos. Y es que la banda inventada por Antonio Bartrina es, por encima de cualquier otra consideración, un puñado de pasiones encendidas. Unos aman su música, otros la odian, pero nadie queda indiferente.

Y no podía ser menos. ¿Quién podía pensar alguna vez que al calor de la llamada «nueva ola» madrileña iba a nacer una banda que interpretará tangos? ¿Quién podía pensar que el género inmortalizado por Carlos Gardel (esta frase aparece siempre en las enciclopedias de la cultura oficial) se podía tocar con castañuelas e instrumentos modernos varios?. Seguramente sólo Antonio Bartrina y Malevaje.

Por estas fechas aparece en el mercado un nuevo Lp de este grupo, que han titulado «Un momentito». Una vez más, sus tangos epatarán a postmodernos e intelectuales variopintos. Quizás, hasta provoquen un aumento de la clientela entre los psicoanalistas argentinos residentes en Madrid. Tú no les hagas ni caso. Busca el elepé, escúchalo y si encuentras alguna mejor, cómpralo. Creo que una frase parecida la he oído yo en alguna parte ¿verdad?

¿NOS HABREMOS EQUIVOCADO CON LA FOTO?



NUEVO LP DE BOY GEORGE

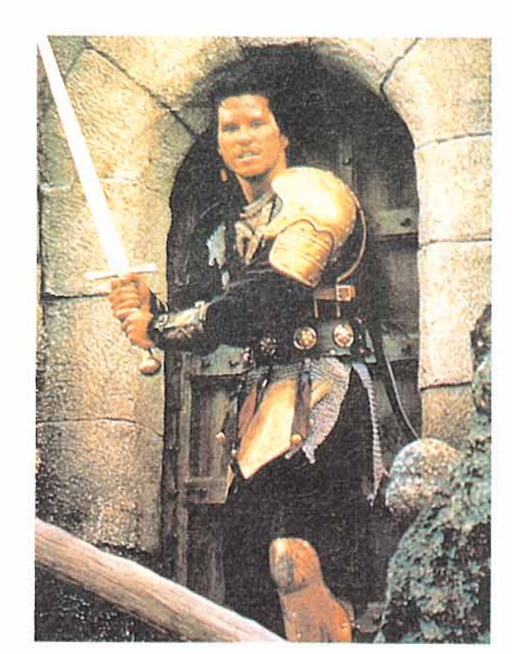
Con el chico de la foto nunca se sabe. Igual, cuando compres esta revista ha decidido cambiar de «look» y su nueva imagen no se parece en nada a ésta. Tal vez, pero hemos decidido correr el riesgo, ya que se edita en nuestro país un nuevo Lp del inglés Boy George titulado algo así como «Pence nervous hadaphe», y de alguna manera teníamos que ilustrar este comentario.

Al margen de las virtudes musicales, no se puede negar que Boy George sabe estar siempre en la cresta de la ola. Su figura es algo así como un saco de patatas a una cabeza pegada, pero su habilidad para el disfraz inevitablemente le convierten en la estrella de la fiesta. Y sus escándalos sexuales y las drogas le han hecho merecedor, en alguna ocasión, del privilegio de ser el enemigo número uno de las lindas viejecitas inglesas.

Ahora parece ir de buen chico-chica por la vida. Pero cualquiera sabe, Boy George, como siempre, es todo un personaje. Su personalidad transformista se refleja en su música, hija de un perfecto copiador de sonidos negros mucho antes que la nueva generación de intérpretes ingleses hicieran lo propio en las pistas de baile. A él cabe el honor de haber sido el primero. Aunque... ¿no copiaron ya en los sesenta y los setenta bastantes rockeros de piel blanca?.

WILLOW

EL MUNDO ES UNA AVENTURA



Un dragón de dos cabezas, brujas y hadas, caballeros y enanos, hechiceros, duendes, terroríficos perros de la muerte, el bien y el mal, cerdos (hasta doscientos juntos en una escena), magia, peleas, carreras... Todo eso y mucho más es la última película producida por George Lucas, «Willow», y dirigida por Ron Howard (el mismo de «Cocoon»).

La fantasía del director de «La guerra de las galaxias» sólo es comparable con su facilidad para arruinarse económicamente, y, por lo tanto, si te decides a ir al cine para ver «Willow» deja en casa la seriedad científica y la racionalidad. La propuesta de Lucas es imaginación y sueños infantiles, acción trepidante y, como en el mejor cine del género, una historia de amistad forjada en mil batallas.

Los personajes de «Willow», o algunos personajes, recordarán a secundarios de la «saga galáctica» de Lucas; pero por encima de todo hay una deuda literaria con obras como «El señor de los anillos», el escritor alemán Michael Ende y las ahora de moda interminables colecciones de fantasía y ciencia ficción. Malos muy malos y buenos muy buenos. Tan irreal e insólito como tú mismo quieras.



LOS JUEGOS OLÍMPICOS EN VÍDEO

SEÚL A TU ALCANCE



A principios de 1989 se pondrán a la venta en España seis videos titulados genéricamente «El mayor espectáculo deportivo de la tierra». Estas cintas recogen las principales pruebas disputadas en los Juegos Olímpicos de Seúl y garantizan una diversión asegurada a los amantes del culto al cuerpo y la competición deportiva. La comercialización de este producto ha sido posible gracias al acuerdo alcanzado entre la empresa Virgin y el Comité Olímpico Internacional.

Como son videos oficiales, estas cintas pasarán de puntillas sobre los hechos más escabrosos (¿alguien recuerda todavía al exhéroe Ben Johnson?) y centrarán nuestra atención en los llamados ideales olímpicos (necesito ayuda, por más que los busco no los encuentro por ningún lado). En fin, como fue imposible mantenerse en vela cuando se celebraron los Juegos, vienen bien estas repeticiones que, además, presentan la ventaja de no contar con los comentaristas de televisión retransmitiéndonos las pruebas.

Al negocio de las cintas de video se ha adelantado el disco oficial del Comité Olímpico de Estados Unidos y del Internacional. Recoge un puñado de canciones de desigual calidad y diversidad de estilos y, previsiblemente, como ya ocurrió en otras partes del mundo, será un éxito en España. La lista de intérpretes permite jugar con ventaja: Whitney Houston, Bee Gees, Eric Carmen, The Bunburys, John Williams, Taylor Dayne, Jennifer Holliday, Odds & Ends, The Christians y Kashif. Como regalo navideño se han visto cosas mucho peores.

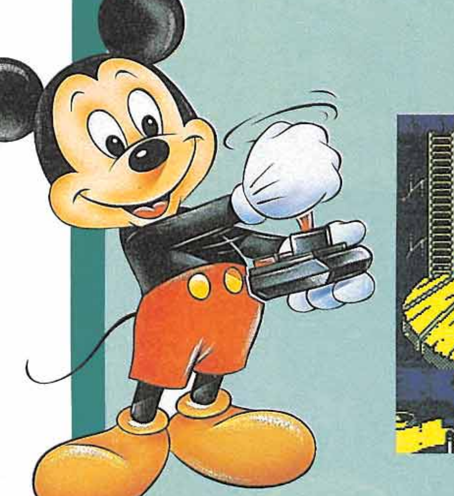
LA CONTRAPORTADA ES VUESTRA

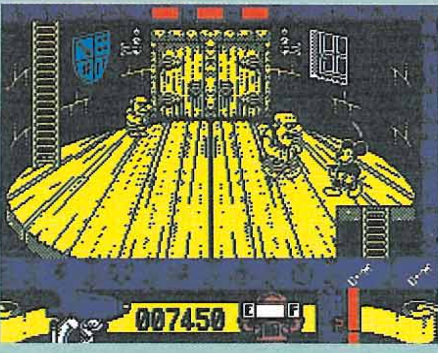
En vista de las numerosas cartas recibidas en nuestra redacción felicitándonos por las nuevas secciones incluidas en nuestra última página —«2002 historias del futuro», «Busca las diferencias», «El humor»— y en un siempre nuevo esfuerzo por aumentar en la medida de lo posible vuestra participación en la revista, hemos decidido que a partir de ahora la contraportada va a ser también vuestra. Por ello estaremos abiertos a recibir todos aquellos relatos (máximo 1 folio), preguntas, chistes, dibujos o cualquier otra cosa que penséis pueda resultar de interés para su publicación. Ya sabéis, no desaprovechéis esta oportunidad para demostrar vuestras cualidades literarias o para poner contra las cuerdas a los responsables de las compañías de software, distribuidoras o prensa con vuestras más pertinaces preguntas o, por qué no, para intentar hacer brotar nuestra risa con el mejor de vuestros chistes. Recordadlo, a partir de ahora MICROMANÍA es un poco más vuestra.

ARTURA — AMSTRAD

```
10 REM Cargador Artura
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&8200 TO &8235:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Energia infinita";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &8225,0
50 INPUT"Los enemigos no disparan";a$:IF
 UPPER$(a$)="S"THEN POKE &822A,&C9
60 INPUT"Enemigos inmoviles";a$:IF UPPER
$(a$)="S"THEN POKE &822F,&C9
70 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
80 CALL &BD37:MODE 1:MEMORY &7FFF:LOAD"!
",&8000:CALL &8200
90 DATA F3,21,1B,80,11,0,80,1,5B,1,7D,ED
,4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,B,78,B1,2
0,F2,21,24,82,22,54,80,C3,1B,80,3E,35,32
,8B,21,3E,6,32,9,11,3E,CD,32,3A,E,C3,50,
3
```

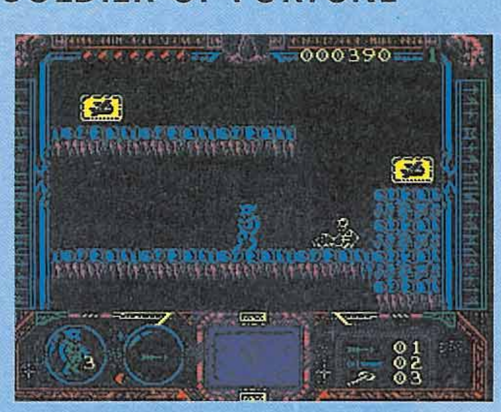
MICKEY MOUSE — AMSTRAD






```
1 REM    Cargador Mickey Mouse
2 REM          por:
3 REM     David Rodriguez
4 REM    ------------------------
5 REM
10 MODE 1:l=150:CALL &BD37
20 FOR x=&BF00 TO &BF6F STEP 12
30 l=l+10:READ LIN$,CHK$:chk=0
40 FOR y=1 TO 24 STEP 2
50 by=VAL("&"+MID$(lin$,y,2))
60 chk=chk+by
70 POKE x+y/2,by
80 NEXT
90 IF chk<>VAL("&"+chk$) THEN PRINT"ERRO
R EN: ";l:END
100 NEXT
110 PRINT:PRINT
120 INPUT "     Agua infinita (S/N):",a$
:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE &BF50,&0
130 PRINT
140 INPUT"      Vidas infinitas videojueg
os (S/N):",a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POK
E &BF55,0
150 LOCATE 5,24:PRINT"  -  Inserta Cinta
 Original -":CALL &BF00
160 DATA 3EFFCD6BBC0600110080CD77,50C
170 DATA BCEBCD83BCCD7ABC21890111,672
180 DATA 02A0010F00EDB03EC93211A0,439
190 DATA 210EC02200A0CD00A021A801,3E8
200 DATA 1102A0010F00EDB03E6B3201,33C
210 DATA A0CD00A03EC3214EBF321E02,48E
220 DATA 221F02C3C201F53E3D32F964,4C8
230 DATA 3E3D32EB53E53ECD21002132,44F
240 DATA 1E02221F02324E1E224F1EF1,281
250 DATA E1C34E1E0000000000000000,210
```

SOLDIER OF FORTUNE — COMMODORE






```
1 REM SOLDIER OF FORTUNE
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 FORN=0TO79:READA:POKE272+N,A:S=S+A:NEXT
4 IFS<>8830THENPRINT"ERROR EN DATAS"
5 INPUT" INMUNIDAD (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE338,44
6 INPUT" SIN ENEMIGOS (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE343,44
7 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TECLA"
8 GETA$:IFA$=""THEN8
9 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
50 DATA32,165,244,169,30,141,250,3,169,1,141,251,3,96,169,43,141
60 DATA213,2,169,1,141,214,2,76,167,2,169,56,141,47,198,169,1
70 DATA141,48,198,76,0,197,162,15,189,79,1,157,255,6,202,208,247
80 DATA169,0,141,143,8,169,7,141,144,8,76,16,8,169,173,141,105
90 DATA129,169,96,141,236,119,76,16,8,74,68,83
```

INTENSITY — COMMODORE

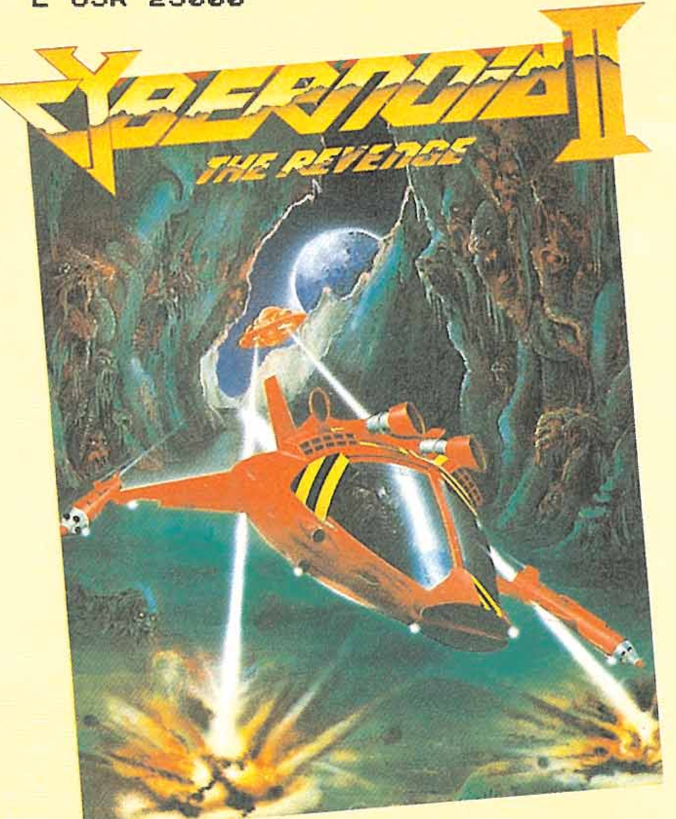
```
10 REM *** CARGADOR INTENSITY COMMODORE
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=272TO368:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IF S<>10656 THEN PRINT"ERROR EN LOS DATAS ...";:STOP
30 INPUT"SKIMERS Y DROIDS ILIMITADOS (S/N)";S$
32 IFS$="N"THENPOKE343,44:POKE346,44:POKE349,44:POKE352,44
40 INPUT"R.U.S INAGOTABLES (S/N)";R$:IFR$="N"THENPOKE357,44:POKE360,44
80 PRINT "PREPARA LA CINTA DE  INTENSITY Y PULSA  SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,16:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,30,160,1,142,240,3,140,245,3,96,162,43,160,1
110 DATA 142,203,161,140,204,161,76,0,160,162,0,189,59,1,157,167,2,232
120 DATA 224,64,208,245,76,167,2,162,180,160,2,142,143,8,140,144,8,76
130 DATA 16,8,162,193,160,2,142,59,9,140,60,9,76,16,8,169,255,141
140 DATA 151,97,141,166,97,141,53,98,141,66,98,169,36,141,140,183,141,9
150 DATA 100,76,160,8,70,86,67
```

TYPHOON — COMMODORE

```
1 REM TYPHOON
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 POKE 53281,1:POKE53280,1
4 FORN=0TO55:READA:POKE365+N,A:S=S+A:NEXT
5 IFS<>5583THENPRINT"ERROR EN DATAS"
6 INPUT"VIDAS INFINITAS";A$:IFA$="N"THENPOKE386,44
7 Z$="INMUNIDAD EN LOS NIVELES "
8 PRINTZ$+"2,4,6 Y 7";:INPUT"";A$:IFA$="N"THENPOKE391,44:POKE399,44:POKE404,44
9 PRINTZ$+"1,5 Y 8";:INPUT"";A$:IFA$="N"THENPOKE394,44:POKE409,44:POKE414,44
10 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TECLA"
11 GETA$:IFA$=""THEN11
12 POKE816,109:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
30 DATA32,165,244,169,32,141,186,3,169,128,141,187,3,169,1,141,188
40 DATA3,96,169,173,141,125,16,169,96,141,12,18,141,20,18,169,0
50 DATA141,14,18,169,192,141,15,18,169,198,141,22,18,169,49,141,23
60 DATA18,96,74,68,83
```

CYBERNOID II — SPECTRUM 128K

```
  10 REM Cargador Cybernoid II
  20 REM Spectrum 128K
  30 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  40 PAPER BIN : INK 7: BORDER B
IN : CLEAR 24999: LET c=BIN : LE
T u=SGN PI: LOAD ""CODE 25000: P
OKE 23658,8: CLS
  50 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN POKE
 25035,c: INPUT "Numero de vidas
? "; LINE a$: IF LEN a$ THEN POK
E 25037,VAL a$
  60 INPUT "Inmunidad total? ";
LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN POKE
 25045,c
  70 INPUT "Armamento infinito?
"; LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN P
OKE 25049,c
  80 INPUT "Tiempo infinito? ";
LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN POKE
 25054,c
  90 INPUT "Los objetos fijos no
 disparan? "; LINE a$: IF a$(u)<
>"S" THEN POKE 25057,c
 100 INPUT "Misiles inmoviles? "
; LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN PO
KE 25060,c
 110 INPUT "Quitar gusanos? "; L
INE a$: IF a$(u)<>"S" THEN POKE
25063,c
 120 INPUT "Quitar enemigos vola
dores? "; LINE a$: IF a$(u)<>"S"
 THEN POKE 25066,c
 130 INPUT "Quitar buscadores? "
; LINE a$: IF a$(u)<>"S" THEN PO
KE 25069,c
 140 INPUT "Quitar los bichos de
 los pasadi-zos? "; LINE a$: IF
a$(u)<>"S" THEN POKE 25072,c
 150 INPUT "Superpuntuacion? ";
LINE a$: IF a$(u)="S" THEN POKE
25074,53
 160 PRINT #c;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK c: POK
E 23624,c: CLEAR
 170 LOAD ""CODE 40000: RANDOMIZ
E USR 25000
```



LISTADO 2

```
 1  F3DD21008011001BCDF9 1123
 2  61210080110040010016 367
 3  EDB0DD21006311FF9CCD 1399
 4  F961AF32DC8C3E043234 1099
 5  633EC932478CAF325477 1051
 6  3EC932BA74324B8A3229 969
 7  96325B8F320F9A325B8D 935
 8  32BD833E30324263C300 890
 9  633EFF371408153E0FD3 808
10  FEC36205000000000000 552
```

DUMP: 40.000
Nº BYTES: 94

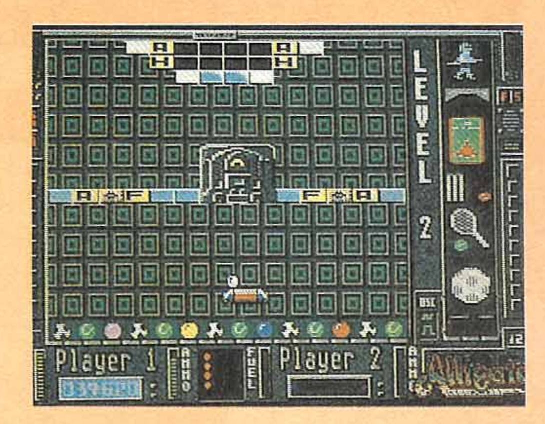
LIVE AND LET DIE — COMMODORE

```
1 REM LIVE AND LET DIE
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 DATA160,0,132,252,169,224,133,253,177,252,145,252,200,208,249,230,253
5 DATA208,245,169,76,141,225,255,169,237,141,226,255,169,246,141,227,255
10 DATA169,53,133,1,162,1,160,1,169,1,32,186,255,169,0,32,189,255
15 DATA169,0,32,213,255,169,32,141,222,3,169,107,141,223,3,169,1,141,224,3
20 DATA76,0,4,169,238,141,160,20,169,76,141,211,247,169,200,141,212,247
21 DATA169,247,141,213,247
22 DATA238,32,208,96
29 POKE 53281,1:POKE 53280,1
30 FORN=288TO386:READA:POKEN,A:S=S+A:NEXT
31 INPUT"NUNCA MUERES (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE365,44
32 INPUT"INMUNIDAD (S/N)";G$:IFG$="S"THENGOTO35
33 PRINT"NO APARECEN OBTACULOS ":INPUT"Y FUEL INFINITO (S/N)";F$
34 IFF$="S"THENPOKE374,68:POKE379,248
35 IFG$="N"ANDF$="N"THENPOKE370,44:POKE375,44:POKE380,44
40 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TECLA"
50 GETA$:IFA$=""THEN50
60 SYS288
```

ADDICTA BALL — MSX

Da la posibilidad de elegir el número de vidas, el nivel, inmunidad, así como el punto de inicio dentro de cada nivel:





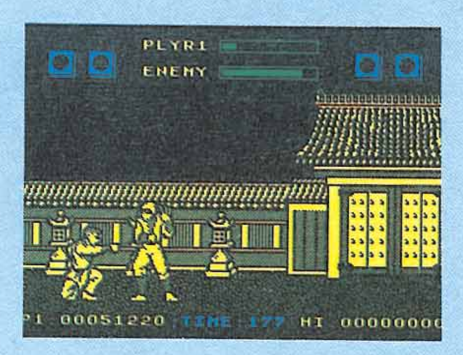

```
10 IFINKEY$<>""THEN10ELSECLS:KEYOFF:SCREEN0:COLOR15,1,1
20 B=0:FORI=35810!TO35839!:READA:B=B+A:POKEI,A:NEXTI:IFB<>2449THENGOTO130
30 LOCATE,23:PRINT" CARGADOR PARA ADDICTA BALL de ALLIGATA":PRINT" ------------
--------------------------":PRINT:PRINT"      J.M.R.SANCHO PARA MICROMANIA.":FORI
=1TO13:PRINT:NEXTI
40 LOCATE,13:INPUT" .- ¿ Número de Vidas (1-99) ";A:IFA<1THENA=1ELSEIFA>99THENA=
99
50 POKE 35814!,A:PRINT:INPUT" .- ¿ Número de Fase (1-6) ";A:IFA<1THENA=1ELSEIFA>
6THENA=6
60 POKE 35819!,A-1:PRINT:PRINT" .- ¿ Inmunidad (S/N) ?"
70 A$=INKEY$:IFA$=""THEN70ELSEIFA$="S"ORA$="s"THENGOTO90ELSEIFA$="N"ORA$="n"THEN
GOTO110
80 BEEP:GOTO70
90 PRINT:INPUT" .- ¿ Distancia recorrida (0-140) ";A:IFA<0THENA=0ELSEIFA>140THEN
A=140
100 POKE 35835!,160-A:GOTO120
110 POKE 35823!,201
120 PRINT:PRINT" .- Pon en marcha el cassette.":BLOAD"cas:":POKE 35865!,226:POKE
 35866!,139:DEFUSR=35840!:A=USR(0)
130 CLS:PRINT"Hay algún error en las datas.":END
140 DATA 205,87,141,62,4,50,22,166,62,0,50,29,166,33,3,183,62,0,6,29,119,35,16,2
52,62,160,50,28,166,201,J,M,R,S
```

CYBERNOID II — COMMODORE

```
0 REM CYBERNOID II
1 REM JOSE DOS SANTOS TORRIJOS
2 FORN=0TO52:READA:POKE272+N,A:S=S+A:NEXT
3 IFS< >5685THENPRINT"ERROR EN DATAS":STOP
4 POKE53281,1:POKE53280,1
5 INPUT" VIDAS INFINITAS  (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE306,44
6 INPUT" ARMAMENTO INFINITO  (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE311,44
7 INPUT" INMUNIDAD (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE316,44
8 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TECLA"
9 GETA$:IFA$=""THEN9
10 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
30 DATA32,165,244,169,30,141,187,4,169,1,141,188,4,96,169,76,141
40 DATA24,2,169,48,141,25,2,169,1,141,26,2,76,0,2,169,165
50 DATA141,237,78,169,0,141,231,50,169,96,141,195,78,108,252,255,74,68,83
```

CARGADORES

STREET FIGHTER — COMMODORE






```
1 REM STREET FIGHTER
2 REM JOSE DOS SANTOS TORRIJOS
3 POKE53280,1:POKE53281,1:PRINT"OPONENTE NO LUCHA (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE4918
8 44
8 PRINT" ENERGIA<8 = ENERGIA INFINITA"
9 INPUT"ENERGIA JUGADOR 1 (8-255)";B:POKE49192,8*INT(B/8)
10 INPUT"ENERGIA OPONENTE (8-255)";C:POKE49215,8*INT(C/8)
11 PRINT" PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TECLA"
12 GETA$:IFA$=""THENGOTO12
13 POKE49182,N:POKE2050,0:SYS49220:POKE816,0:POKE817,12:LOAD
100 DATA32,165,244,169,40,141,211,8,169,52,141,212,8,76,16,8,169
110 DATA29,141,241,9,169,12,141,242,9,76,0,9,169,82,141,47,146
120 DATA169,96,141,195,138,169,80,141,33,146,169,32,141,37,146,169,62
130 DATA141,38,146,169,12,141,39,146,76,64,134,169,80,141,248,137,96
140 DATA162,0,189,0,192,157,0,12,232,208,247,96,0,12
```

EARTHLIGHT — SPECTRUM 128K

LISTADO 1

```
  10 REM Cargador Earthlight
  20 REM Spectrum 128K
  30 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  40 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LS : LOAD ""CODE 52000: POKE 236
58,8: CLS
  50 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 52081,0: POKE 52084,0
  60 INPUT "Misiles infinitos? "
; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN PO
KE 52087,0
  70 INPUT "Fuel infinito? "; LI
NE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 5
2090,0: POKE 52098,0: POKE 52106
,0
  80 INPUT "Escudo infinito? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 52093,0: POKE 52101,0
  90 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100
 100 INK 0: POKE 23624,0: CLEAR

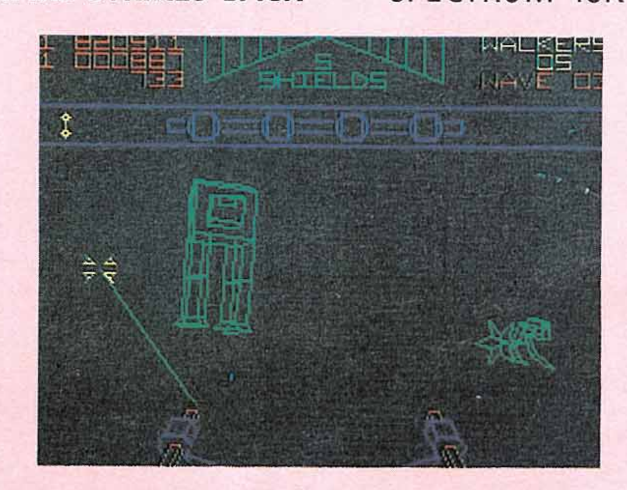
: PRINT AT 1,7; PAPER 1; INK 7;"
 EARTHLIGHT - 128 ": LOAD ""CODE
 52480 : POKE 52564,195: POKE 52
565,32: POKE 52566,203: RANDOMIZ
E USR 52111
```

LISTADO 2

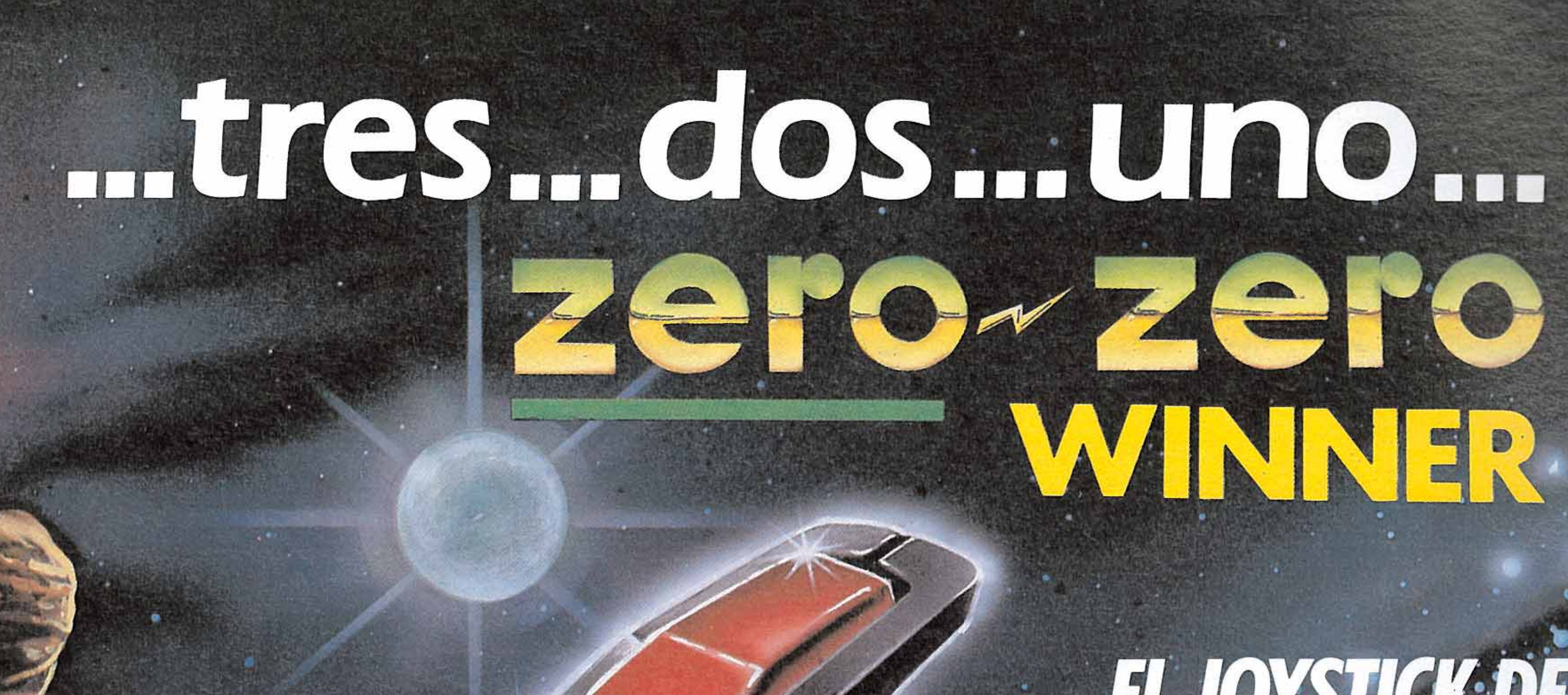
```
 1   3215FF14D5E5235E2356 1038
 2   211BCDA7ED52E1D1CA1B 1414
 3   CD3E323254CD2115FF22 999
 4   55CD3EC332325D214ECB 1054
 5   22335DC3005D3E213232 661
 6   5D21000022335D2167CB 643
 7   11AA5D012800EDB0C332 979
 8   5DCD6205D2985DF3AF32 1324
 9   C70032C90032FEC93258 1093
10   C4327FC43EC932F1C532 1370
11   B4C53E3A32A9C6FBC300 1360
12   6031B45FC300CD000000 820
```

DUMP: 40.000
Nº BYTES: 117

EMPIRE STRIKES BACK — SPECTRUM 48K



```
  10 REM ************************
  20 REM **                    **
  30 REM **    J.E BARBERO     **
  40 REM **                    **
  45 REM **   SPECTRUM  48K    **
  47 REM **                    **
  50 REM ************************
  55 REM
  60 REM * EMPIRE STRIKES BACK *
  65 REM
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 65535: POKE 23658,8
  80 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL          Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
  90 LOAD ""CODE : LOAD ""CODE
 100 FOR N=65305 TO 65312
 200 READ A: POKE N,A
 300 NEXT N
 400 DATA 62,0,50,104,170,195,0,
224
9000 CLS : RANDOMIZE USR 65280
```



EL JOYSTICK DE
MICRO INTERRUPTORES
DISEÑADO POR
MHT INGENIEROS

- STANDARD
- ESPECIAL AMSTRAD
- ESPECIAL SPECTRUM+2 +3

Fabricado en España por

MHT ingenieros

PRODUCTOS
DISTRIBUIDOS POR
Tel.: 413 20 45



S.O.S.WARE

Jon Ritman
Commodore

1. En su entrevista a Jon Ritman, en el número 32 de su revista, citan los programas «Batman» y «Head over Heels», de los cuales (y según el historial del señor Ritman) existen versiones para mi ordenador, un C-46. ¿Podrían indicarme el lugar donde puedo adquirir dichos programas?

2. Dispongo del cartucho Final Cartidge II. Cuando reseteo e introduzco algunos pokes (caso del Renegade), el ordenador hace caso omiso de mis pokes. ¿Querría decir esto que mi cartucho o mi ordenador están estropeados?

José Alfonso Arjona y de la Esperanza (Sevilla)



1. Estos programas parece ser que no han sido distribuidos en España. Para conseguirlos tendrías que comprarlos en el extranjero.

2. Lo que te ocurre es que el cartucho, al resetear el ordenador, te inicializa («machaca») el buffer del cassette, la memoria de pantalla y color y reinicializa la página cero y los vectores. Si el juego tenía datos en alguna de estas zonas, al intentar volver a arrancar el juego se quedaría «colgado».

Lápiz óptico
MSX

1. ¿Para qué sirve un lápiz óptico? ¿Puede utilizarse con un ordenador MSX1? ¿Necesita alguna unidad de software para hacerlo funcionar?

2. ¿Cómo podría realizar un dibujo que utilice toda la pantalla y que no sea con las instrucciones Draw o Paint?

Enrique Cartagena Martínez (Alicante)

1. El lápiz óptico no es otra cosa que un método más para introducir datos en un ordenador (igual que un ratón, un joystick o una tableta gráfica), aunque se suele utilizar principalmente para realizar gráficos, con la ventaja de hacerlo directamente sobre la pantalla del monitor.

Por supuesto que puede utilizarse en un MSX1, de hecho el único lápiz óptico que se ha comercializado en España, el Sanyo, es para MSX1, el cual incluye un cartucho ROM con un programa que le gestiona.

3. Para realizar un dibujo por pantalla de las características que nos especificas, no tienes más remedio que realizar un pequeño programa como éste:

```
10 SCREEN2
20 A=STICK (0)
30 IF A=1 THEN Y=Y—1
40 IF A=2 THEN
   Y=Y—1:X=X+1
50 IF A=3 THEN X=X+1
60 IF A=4 THEN
   Y=Y+1:X=X+1
70 IF A=5 THEN Y=Y+1
80 IF A=6 THEN
   Y=Y+1:X=X—1
90 IF A=7 THEN X=X—1
100 IF A=8 THEN
   Y=Y—1:X=X—1
110 B=POINT (X,Y):PSET
   (X,Y),9:PSET(X,Y),B
120 A$=INKEY$:IF
   A$<≥''''THEN PSET
   (X,Y),15
130 GOTO 20
```

El manejo es sencillo: Moverás un punto rojo por la pantalla por medio de los cursores, y pintara sólo cuando pulses cualquier tecla.

Taipan
Spectrum

1. En el juego Taipan, ¿qué se hace con el contrabando?

Andrés Román (Málaga)



1. En cada ciudad hay fijado un precio aproximado de venta y otro de compra, tanto para la mercancía legal como para la ilegal.

La cuestión está en comprar donde te lo ofrezcan más barato y vender donde más paguen para ganar lo más posible. Visita las ciudades para observar los precios, y con lo ganado compra equipo y barcos para aumentar tus bienes y conseguir llegar a ser Taipan.

Larga vida a los arcades



El porqué, algo tan terrible y tan desastroso para la humanidad, como es una guerra se ha convertido en el tema preferido, tanto de programadores como aficionados, para convertirse en argumento de un vídeo-juego, es algo que desconocemos y sobre lo que no nos corresponde opinar, pero los hechos son claros, y si no echarle un vistazo a estas tres novedades que os presentamos: «Assault», «Cabal» y «P.O.W.».

Aunque cada uno de ellos presenta sus propias peculiaridades, que más adelante abordaremos por separado, los tres responden al sistema más utilizado en toda la historia del software y que básicamente se reduce a «matamata-esquiva-salta-disparamata-lanza granada-y vuelta a empezar», lo cual, aunque hay que reconocer que suele lograr que el grado de acción y adicción se dispare, dice muy poco acerca de la imaginación y de la originalidad de la obra y de sus autores.

No ocurre así con los efectos especiales que incluyen las máquinas que en esta ocasión os presentamos, pues día a día los programadores de vídeo-juegos nos demuestran que no hay más límites que los de su propia imaginación, porque resulta sencillamente sorprendente contemplar los gráficos, movimientos, «scrolles», explosiones o efectos sonoros de cada una de ellas.

En realidad comenzamos a comprender a los aficionados a este género. ¿Cómo puede nadie preocuparse de si el argumento del juego es pro-belicista o de si hace apología de la violencia cuando cientos de enemigos te disparan sin cesar?



P.O.W. ofrece algunos momentos realmente espectaculares.

P.O.W.

El duro camino hacia la libertad

«P.O.W.» (Prisoners of War), es uno de los nuevos y espectaculares lanzamientos de SNK, la misma autora de juegos tan conocidos como «Gold Medalist», «Fighting Soccer» o «Guerrilla War» —este último como ya sabréis pronto desfilará por las pantallas de nuestros ordenadores—.

La máquina se encuentra muy en la línea de juegos como «Renegade» o «Double Dragon» lo cual equivale a decir que nuestro protagonista —o protagonistas, ya que la máquina permite la participación simultánea de dos jugadores— es todo un especialista en propinar —y recibir, eso es lo malo— la más extensa gama de golpes, haciendo gala del más profundo conocimiento de las artes marciales.

Nuestra misión consiste en escapar del campo de prisioneros en que tras ser capturados hemos sido recluidos por el enemigo. Perq los comienzos no van a ser fáciles, porque en un primer momento y tras conseguir salir de la celda en que nos encontrábamos tan sólo contaremos con nuestras manos para defendernos, lo cual comparado con los fusiles ametralladores de nuestros carceleros no parece ofrecernos muchas posibilidades de salir con vida del campo.

Afortunadamente contamos con la posibilidad de equiparnos con las armas de los enemigos que dejemos K.O., para lo cual bastará con que las recojamos cuando éstos se encuentren tendidos en el suelo.

La máquina nos ofrece algunos momentos realmente espectaculares, como la secuencia en que en pantalla aparece un helicóptero enemigo del cual van descendiendo nuestros adversarios.

Una vez más nos encontramos ante una de esas máquinas que aunque prácticamente nada nuevo aportan conseguirán hacerse con toda seguridad con las preferencias de los aficionados a los arcades, cuyos bolsillos serán saqueados sin piedad partida tras partida.

CABAL

Un estilo muy peculiar

A diferencia de la máquina que acabamos de comentar, «Cabal», creada por Tad Corporation, no guarda demasiado parecido con ningún juego anterior, si bien en cierta manera recuerda el planteamiento de la fase de «Gryzor» que transcurría dentro de un laberinto, es decir que nos encontramos frente a una única pantalla diseñada de forma tridimensional, en la que podemos ver de espaldas y en primer plano a nuestro personaje mientras que los enemigos aparecen en la parte posterior, simulando así a la perfección la sensación de profundidad.

Nuestra misión consiste en eli-



CABAL consigue simular perfectamente l sensación de profundidad.

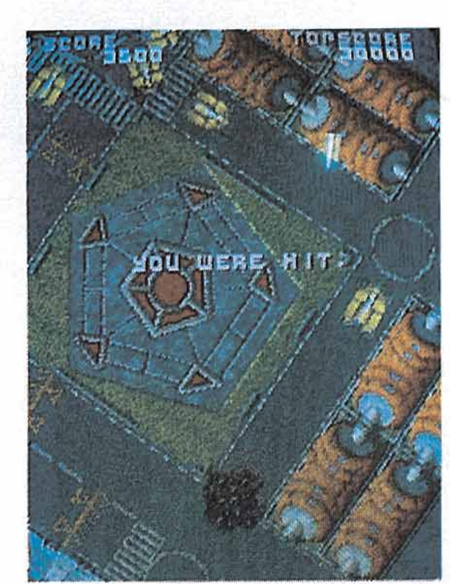


minar los enemigos que vayan apareciendo en pantalla, mientras nos protegemos de sus disparos. Para ello podemos parapetarnos tras muros, bidones o sacos de arena que se encuentran frente a nosotros, pero hay que tener en cuenta que a medida que se desarrolla la acción los disparos de nuestros adversarios van destruyendo estas barreras, por lo que quedaremos más expuestos al fuego enemigo.

Al eliminar un cierto número de enemigos aparecerá un adversario de final de fase que requerirá un mayor número de impactos para ser destruido, tras lo cual se nos facilitará el acceso a la siguiente pantalla o secuencia; cada fase está constituida por cuatro de estas secuencias.

En resumidas cuentas que el peculiar desarrollo de «Cabal» hace que no podamos disfrutar de los excelentes «scrolles» de que gozan otros juegos, pero en compensación resulta espectacular contemplar la perfección con que se ha simulado el efecto de profundidad.

● Día a día los programadores de vídeo-juegos nos demuestran que no hay más límites que los de su propia imaginación.



ASSAULT es una de esas máquinas que sin aportar nada nuevo es capaz de "enganchar" al jugador.

ASSAULT

Salto hacia el futuro

Realizada por la prestigiosa y prolífica Namco, «Assault» es una de esas máquinas que en un primer momento puede llamar a engaño, pues a pesar de que no parece nada del otro mundo, bastan apenas unas partidas para quedar totalmente «enganchados» por su sistema de juego.

Controlamos un tanque por diversos escenarios futuristas, todos ellos con una característica común: la elevada densidad de enemigos por kilómetro cuadrado. Contamos con dos armas distintas para combatir a nuestros adversarios: por un lado el disparo frontal del láser de nuestra torreta; por otra el disparo de una granada de largo alcance, para lo cual deberemos seleccionar previamente con un cursor el lugar aproximado donde queremos que esta haga impacto. La granada es tremendamente más destructiva que el láser, ya que destruye todos los enemigos que se encuentren en el radio de su onda expansiva, pero hay que tener en cuenta que durante el tiempo en que permanecemos posicionando el cursor quedamos totalmente a merced del enemigo.

Otro detalle que llama poderosamente la atención sobre el juego es que posicionados en ciertos lugares estratégicos seremos elevados muchos metros por encima del suelo, con lo cual obtendremos una amplia panorámica aérea de la zona, lo cual nos ayudará a escoger el camino correcto además de localizar a nuestros enemigos.

Al final de cada zona, y como se ha convertido en costumbre en prácticamente la totalidad de los arcades realizados últimamente, deberemos enfrentarnos contra uno o varios adversarios finales antes de obtener el acceso a la siguiente fase.

Pero sin duda lo que resulta más sorprendente en «Assault» es su fascinante «scroll», ya que el efecto de giro de nuestro tanque ha sido simulado de una particular manera: en lugar de ser el tanque el que gira, es el escenario sobre el que nos movemos el que lo hace, lo cual aunque parezca poco importante, duplica la espectacularidad de la máquina.

En fin, que como veis toda esa fauna de «locos masacradores» que suele merodear por las salas recreativas en busca de nuevas víctimas de su «arcadiano» apetito, tienen tres nuevas presas a las que hincarles el diente... que aproveche. ■

S.O.S.WARE

Más Pokes
Spectrum

1. Quisiera que me dierais algunos Pokes para poder acabar con facilidad el juego Indiana Jones.
2. También quisiera que me dierais algún nombre de un simulador de vuelo de helicóptero.

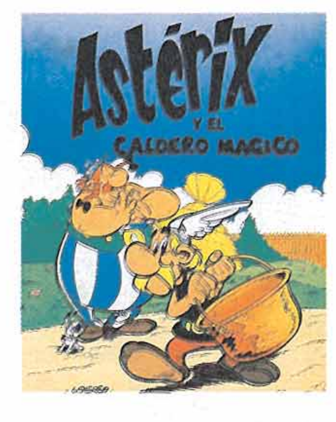
Rufino Vela (Lugo)

1. Para el juego Indiana Jones te facilitarán el juego los siguientes Pokes: POKE 33948,0, que te dará vidas infinitas. POKE 31310,210, inmunidad a todo. POKE 31691,201 que sirve para quitar los guardianes.
2. Como simulador de vuelo te damos el nombre Gunships esperando que sea de tu agrado y cuyos mandos responden a los de un helicóptero de combate.

Asterix
Spectrum

1. ¿Se puede jugar con joystick?
2. ¿Existe algún Poke para dicho juego?
3. ¿Podríais explicar los pasos para completarlo?

Jorge Alonso Borrás (Barcelona)



1. Efectivamente se puede jugar con Joystick y con un interface tipo Kempston con la opción joy.
3. Puedes usar los Pokes:
36723,0
36724,0
36725,0
36726,0 que te darán vidas infinitas.
3. El objetivo del juego es encontrar los cinco trozos del caldero mágico. Éstos se encuentran: en el campamento romano de Compendium; en el bosque, en Roma, otro en las mazmorras, y para conseguirlo te hará falta la llave que se encuentra en el campamento romano de Totorum y dejarte capturar; el último te lo darán en el circo después de haber vencido a diez legionarios.

The Great Escape
Spectrum

1. Cuando tengo los documentos y la bolsa, ¿qué debo hacer?
2. En la segunda parte de Don Quijote, ¿qué debo hacer para entrar en el molino sin que me mate el aspa?

José Manuel Suárez (Madrid)



1. Para alcanzar la libertad debes atravesar el pasadizo que hay detrás de la estufa de tu habitación que conduce al patio de ejercicios. Necesitarás la linterna, para conseguirla necesitarás la llave escondida al pie de la torreta de vigilancia. También necesitarás las tenazas para cortar la alambrada y la pala. Una vez con todos los objetos en el túnel, sal fuera con la brújula y las tenazas, corta la alambrada, sal y esconde la brújula junto a la pata de la torreta. Vuelve y repite la operación con la bolsa, abandona las tenazas, coge la brújula, aléjate del campo y habrás conseguido escapar.
2. En el Don Quijote, para entrar al molino usa la instrucción «entrar al molino cuidadosamente».

Multimiller
MSX

¿Qué es lo que hace exactamente el cartucho MULTIMILLER?

Beñat Lekuona (Hondarribia)

El Multimiller es un cartucho que compatibiliza completamente los MSX2 con los MSX1. Es decir, hace que funcionen en un MSX2 todos los programas que, por estar mal desarrollados, funcionan en un MSX1, pero no lo hacen en un MSX2 por hacer llamadas incorrectas al BIOS. Por supuesto, todos los problemas que surgen de tener conectadas unidades de disco, siguen subsistiendo, debido a que la memoria utilizable se ve sensiblemente disminuida.

50 RAZONES
PARA COMPRAR EL NUEVO AMIGA 500
AHORA!!!

EQUIPO SENSACIONAL
- Calidad de gráficos extraordinaria.
- 4096 colores.
- Alta, media y baja resolución.
- Multitarea real.
- Multiventanas, multipantallas.
- Compatibilidad de video.
- Combinación gráficos e imágenes con la opción GENLOCK.

ULTIMA TECNOLOGIA
- CPU de 32 (16) bits, 68000.
- 768K de memoria. (512+256).
- Ampliación 512K, interna y 8.5 Mb externa.
- Disco integrado 3.5'' con capacidad de 880K formateados.
- Ampliación con discos externos.
- Ratón integrado.
- Teclado de 96 teclas con grupos de teclas numéricas y de funciones.
- 4 coprocesadores para DMA, video, gráficos/sonido, integración de funciones.
- Interface serial RS232 programable.
- Interface paralelo CENTRONICS programable.
- 2 puertas de control para ratón, gráficos, lápiz óptico.
- 2 puertas de control para audio/estéreo y RGB analógico/digital.
- Altavoz integrado y canales para altavoces externos.
- Monitor opcional, en color.
- Interface para TV PAL.

CAPACIDAD DE CRECIMIENTO
- Con periféricos incorporados.
- Con AMIGA 2000, equipo superior para informática profesional.

SISTEMAS OPERATIVOS
- Amiga-DOS, multitarea.
- En el modelo superior AMIGA 2000

— Sistema Operativo MS-DOS y
— Sistema Operativo UNIX

NUMEROSO SOFTWARE
Hay ya disponible en España gran cantidad de paquetes de Software para:
- Gráficos y diseño.
- Tratamiento y digitalización de imágenes.
- Combinación de gráficos e imágenes.
- Composición musical.
- Simulación de vuelos de aviones y helicópteros.
- Juegos.
- Aplicaciones de gestión:

— Contabilidad
— Tratamiento de Textos, Autoedición
— Hojas Electrónicas
— Bases de datos.

EQUIPO ESPECIAL PARA VIDEOJUEGOS
En el AMIGA 500 se ruedan los mejores videojuegos existentes en el mercado, con extraordinarios colores, música, animaciones, etc. Para estos videojuegos se ha inventado una nueva palabra: CINEMAWARE.

PRECIO EXCEPCIONAL
El precio de venta del AMIGA 500 es sólo 105.000,— Ptas. más IVA.
Es una de las mejores ofertas informáticas que pueden encontrarse.

Nuevo AMIGA 500
Ahora otros ordenadores personales son sólo juguetes.



Estoy interesado en:
☐ Recibir más información de AMIGA.

Nombre ....
Dirección ....
Teléfono ....
Población ....

Commodore, S.A.
Príncipe de Vergara, 109 - 28002 Madrid
Valencia 49/51 - 08015 Barcelona



SYSTEM 4

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

SYSTEM 4 de España, S.A. - Francisco de Diego, 35 Telef. 450 44 12 - 28040 MADRID

1 cinta por sólo 495 ptas. (+100 pesetas de gastos de envío)

3 cintas por sólo 1.195 ptas. (gastos de envío incluidos)

6 cintas por sólo 2.275 ptas. (gastos de envío incluidos)



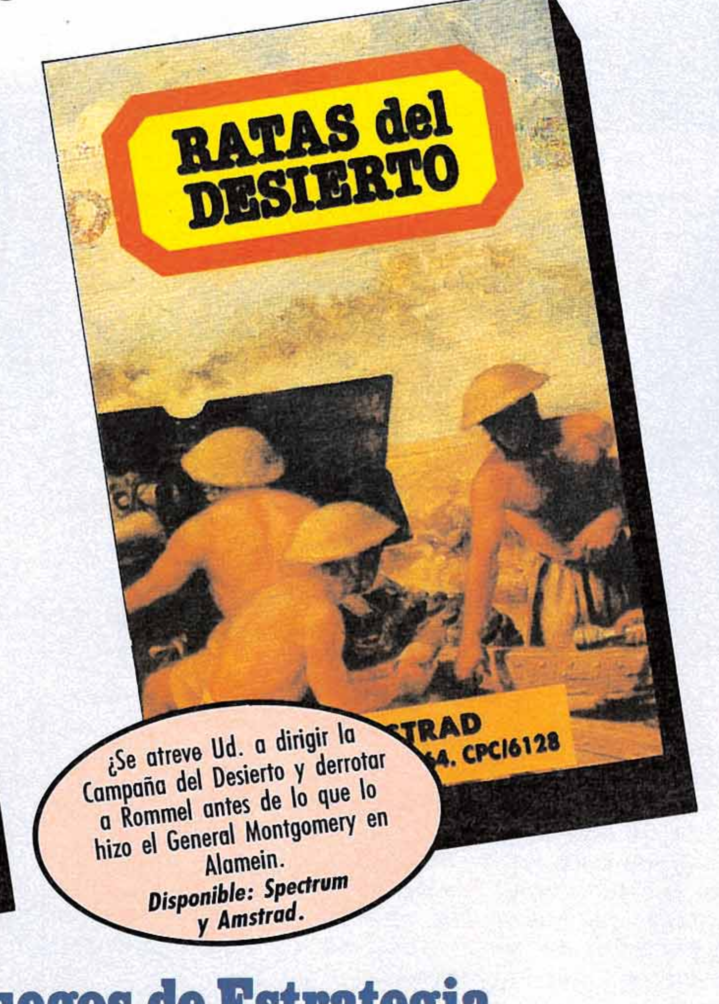
2 fabulosos juegos de guerra lenos de realismo con los que te sumergirás en el apasionante mundo de las grandes operaciones estratégicas. **Disponible: Spectrum, Amstrad y Commodore.**



eproduce la famosa batalla de las Malvinas. Barcos, aviones, misiles. Toda la emoción de los grandes combates. **Disponible: Spectrum.**

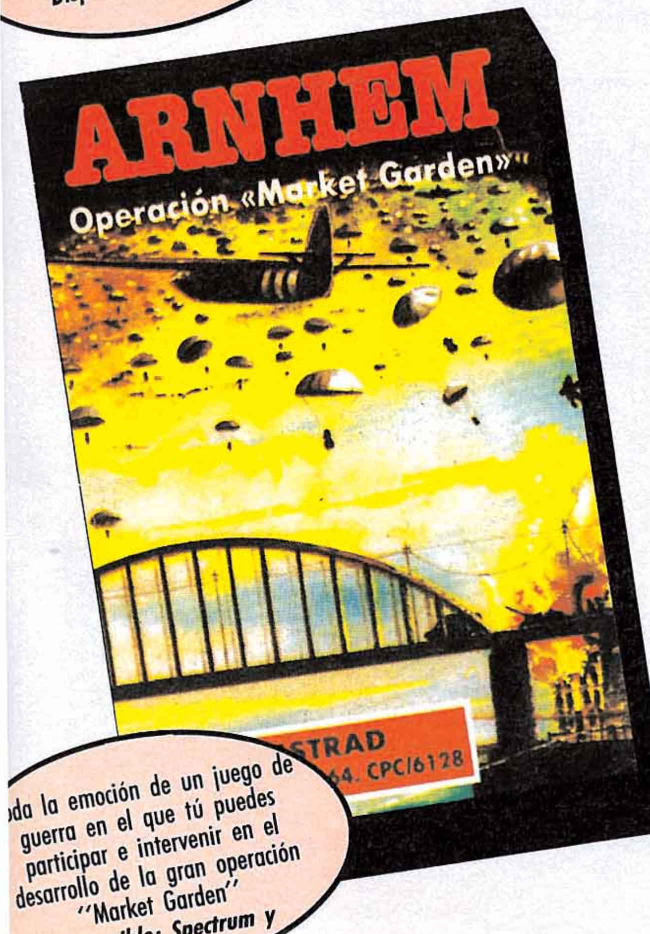


Todas las unidades de la RAF estarán bajo tu mando y la Lutwaffe —tu ordenador— intentará neutralizarlas. **Disponible: Spectrum, Amstrad y Commodore.**

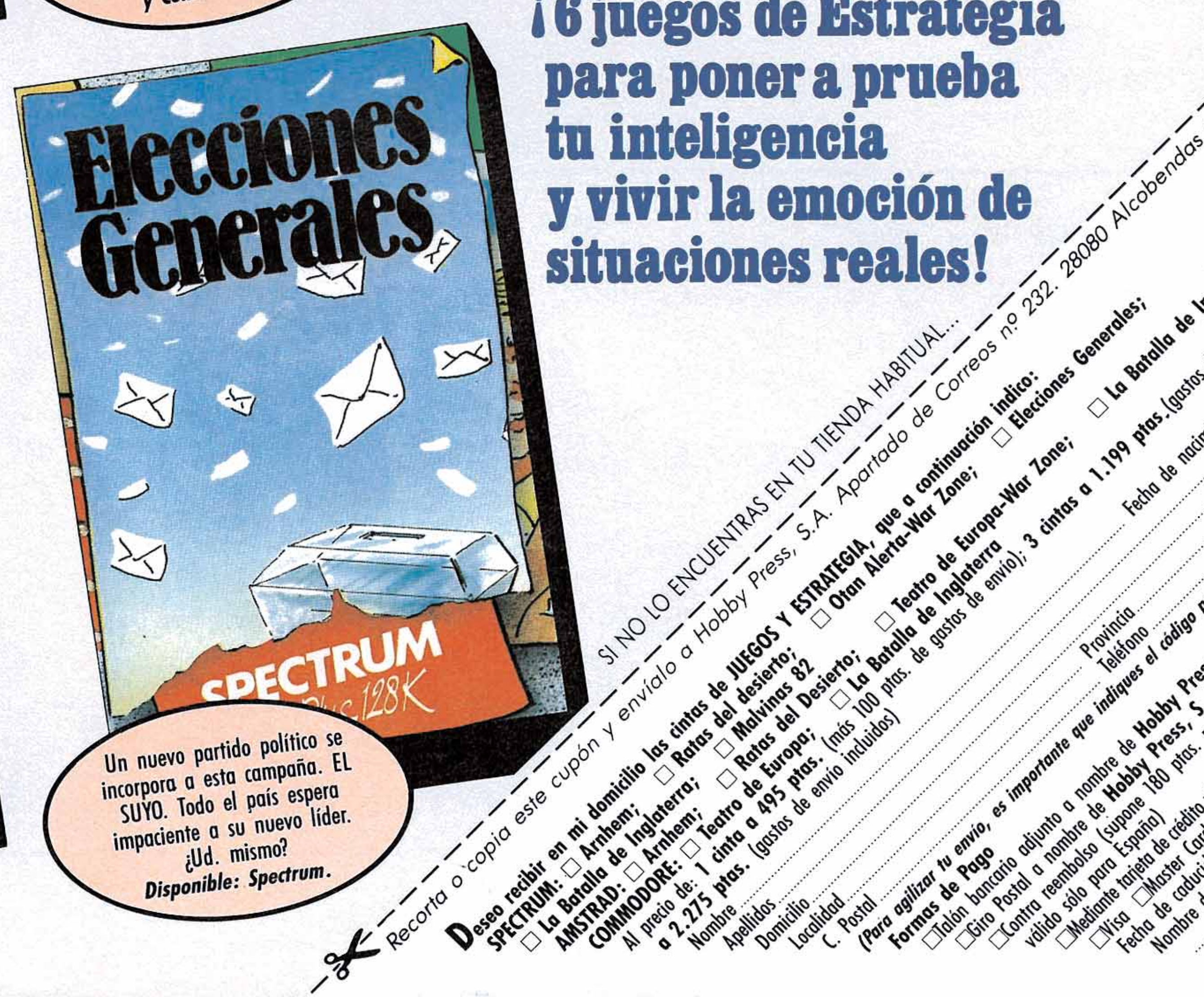


¿Se atreve Ud. a dirigir la Campaña del Desierto y derrotar a Rommel antes de lo que lo hizo el General Montgomery en Alamein. **Disponible: Spectrum y Amstrad.**

¡6 juegos de Estrategia para poner a prueba tu inteligencia y vivir la emoción de situaciones reales!



oda la emoción de un juego de guerra en el que tú puedes participar e intervenir en el desarrollo de la gran operación "Market Garden". **Disponible: Spectrum y Amstrad.**



Un nuevo partido político se incorpora a esta campaña. EL SUYO. Todo el país espera impaciente a su nuevo líder. ¿Ud. mismo? **Disponible: Spectrum.**

SI NO LO ENCUENTRAS EN TU TIENDA HABITUAL...

Recorta o copia este cupón y envíalo a Hobby Press, S.A. Apartado de Correos nº 232. 28080 Alcobendas (Madrid)

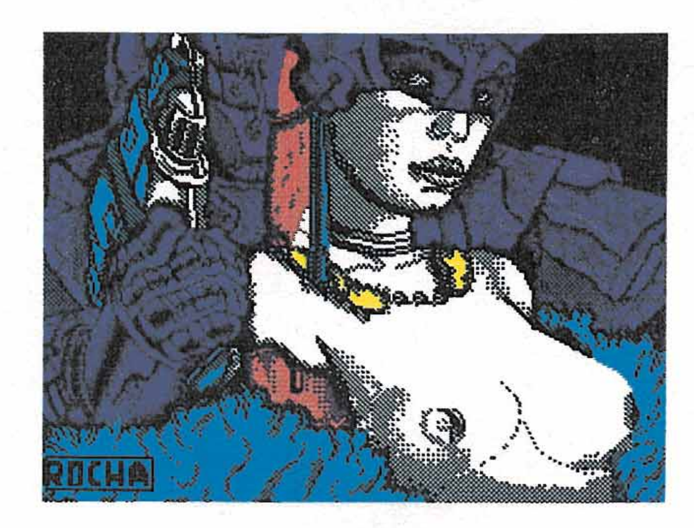
Deseo recibir en mi domicilio las cintas de JUEGOS Y ESTRATEGIA, que a continuación indico:
SPECTRUM: ◇ **Arnhem;** ◇ **Ratas del desierto;** ◇ **Otan Alerta-War Zone;** ◇ **Elecciones Generales;** ◇ **La Batalla de Inglaterra;** ◇ **Malvinas 82**
AMSTRAD: ◇ **Arnhem;** ◇ **Ratas del Desierto;** ◇ **Teatro de Europa-War Zone;** ◇ **La Batalla de Inglaterra**
COMMODORE: ◇ **Teatro de Europa;** ◇ **La Batalla de Inglaterra**
Al precio de: **1 cinta a 495 ptas.** (más 100 ptas. de gastos de envío); **3 cintas a 1.199 ptas.** (gastos de envío incluidos); **6 cintas a 2.275 ptas.** (gastos de envío incluidos)

Nombre ....
Apellidos .... Fecha de nacimiento ....
Domicilio ....
Localidad .... Provincia ....
C. Postal .... Teléfono ....

(Para agilizar tu envío, es importante que indiques el código postal)

Formas de Pago
◇ Talón bancario adjunto a nombre de **Hobby Press, S. A.**
◇ Giro Postal a nombre de **Hobby Press, S. A.** nº ....
◇ Contra reembolso (supone 180 ptas. más de gastos de envío y es válido sólo para España)
◇ Mediante tarjeta de crédito nº ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
◇ Visa ◇ Master Card ◇ American Express
Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Nombre del titular (si es distinto) ....
Fecha y Firma ....
(Esta oferta sólo es válida para España)

LA OTRA PANTALLA...

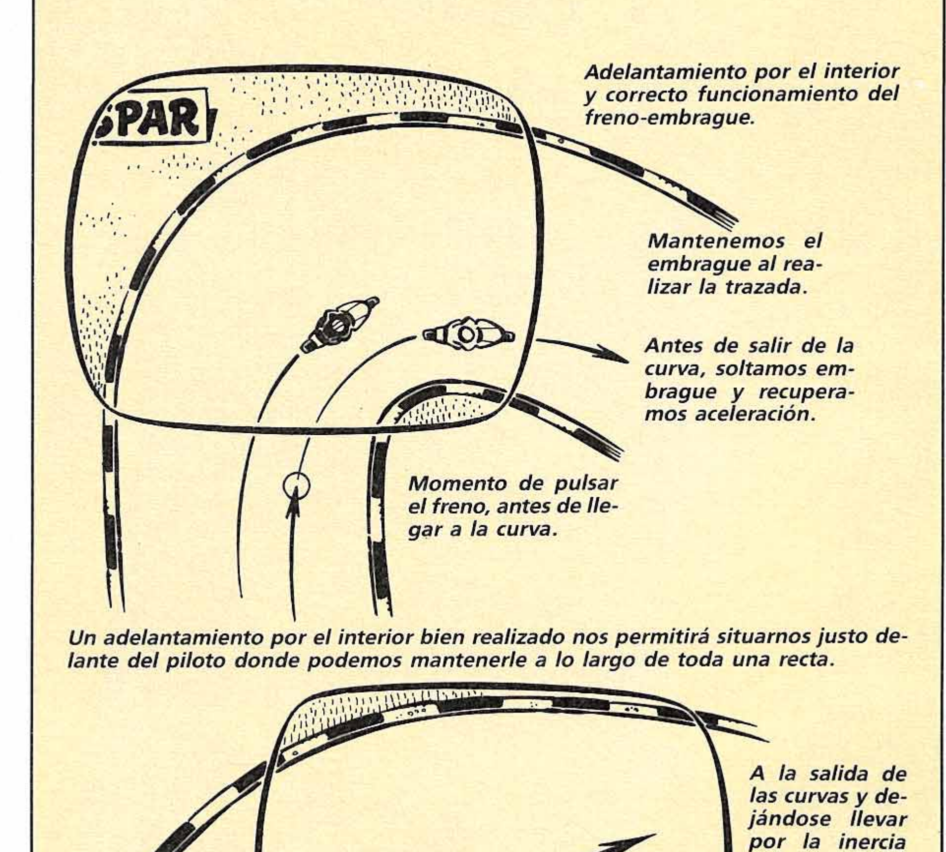




Como podéis apreciar en las fotografías la espectacular protagonista del archipopular «Game Over» de Dinamic, ha decidido soltarse el pelo, —y lo que no es el pelo—, gracias a la amable colaboración de uno de nuestros lectores. El artista se llama Francisco Rocha Betancor y con el abrimos este apartado en el que tendrán cabida aquellas pantallas que nos enviéis, retocando las escenas o las pantallas de presentación de los juegos que consideréis más interesantes.

COMO LLEGAR A SER... ASPAR

No, si ya nos lo temíamos, mucho decir que conducir como Aspar era muy fácil, que ibamos a dejar por los suelos a nuestros contricantes, que el campeonato tenía ya vencedor y resulta que a la hora de la verdad lo único que hemos dejado por los suelos ha sido el honor y la reputación del campeonísimo Aspar, por que Dinamic nos lo ha puesto realmente difícil. Pero como a nadie le amarga un dulce, y mucho menos si es en forma de truco, estas fórmulas, no mágicas, pero si imprescindibles nos permitirán reparar nuestro error y guiar a Aspar a los puestos de cabeza.



Un adelantamiento por el interior bien realizado nos permitirá situarnos justo delante del piloto donde podemos mantenerle a lo largo de toda una recta.

A la salida de las curvas y dejándose llevar por la inercia debemos rectificar lo menos posible. Para no perder la aceleración.

A LA HORA DEL TÉ

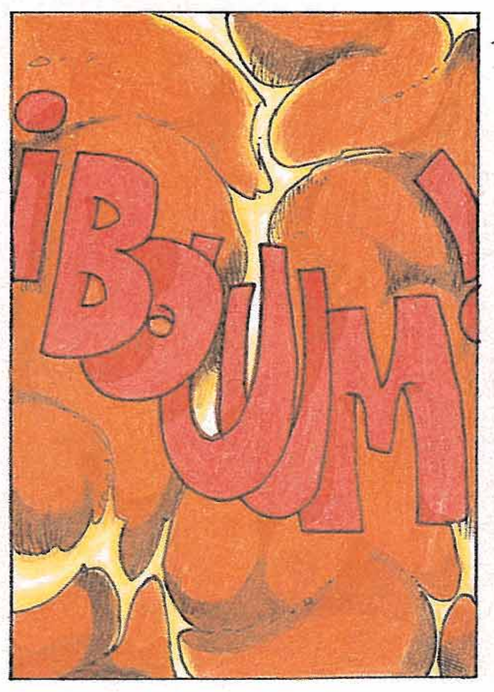


Esta señorita se llama Susan Baker y es una de las representantes de la compañía Elite. Hace unos días Susan visitó nuestra redacción y nos presentó algunos de los próximos lanzamientos de su compañía, dejando a más de uno sorprendido, casi tanto con sus juegos como con su sonrisa. ¿Nos puede contar alguien como se las apañan los chicos de Elite para fichar cada año chicas más guapas y simpáticas? ¡Si como muestra han decidido enviar a Susan, prometemos devolverle la visita! ¡Imaginaros lo que podemos encontrar alli!

¡¡¡VAYA JUGADA!!!

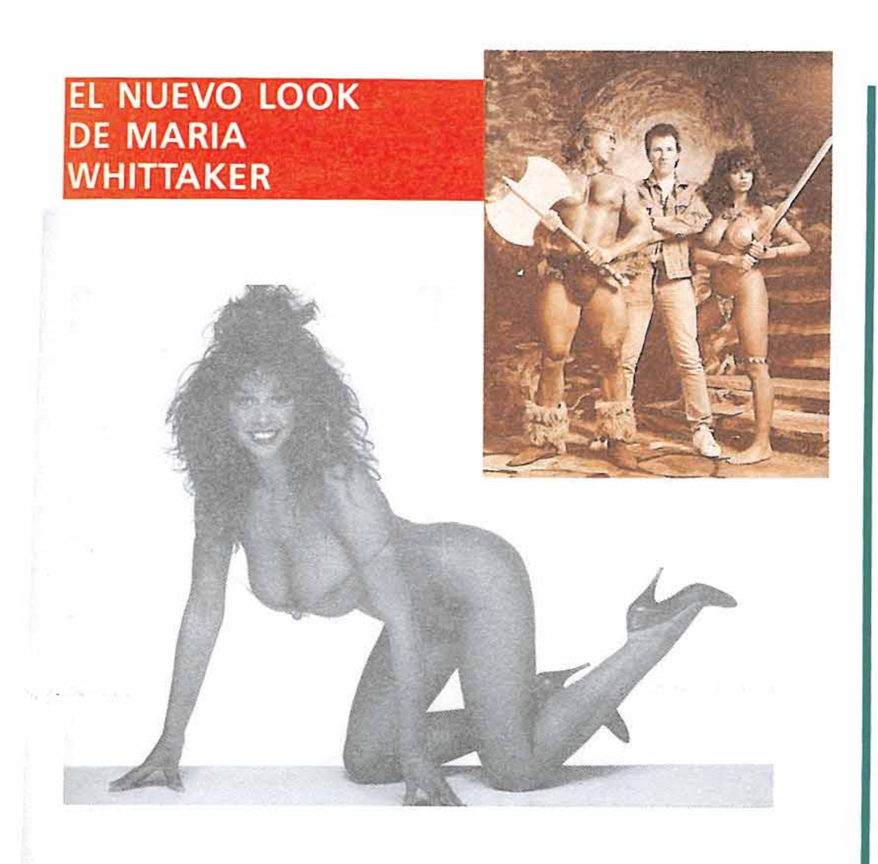
Chistes, lo que se dice chistes, los hay de todos los colores, pero creemos recordar que todavía nadie ha decidido crear un nuevo género basado única y exclusivamente en los videojuegos y el mundo que los rodea. Micromanía quiere aportar su granito de arena en este divertido nacimiento, contando eso sí con vuestra ayuda. Como muestra un botón,... digo, —en que estaría yo pensando—, como muestra esta original ''venganza'' informática que nos ha hecho llegar José Manuel Fernández Oli.





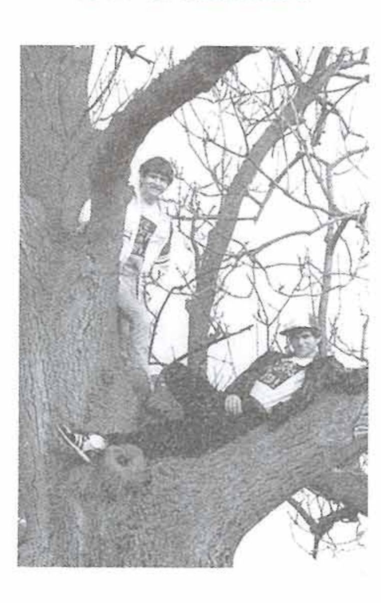


EL NUEVO LOOK DE MARIA WHITTAKER



Juan Manuel Vilaseca nos ha enviado según sus propias palabras «cierto material gráfico de singular interés»; por supuesto estamos de acuerdo con él y no hemos podido evitar la tentación de publicar esta ''espeluznante'' foto de la singular protagonista de Barbarian. Para que podáis comparar aquí tenéis el antiguo look de Maria en la fotografía promocional del juego y su nueva imagen que es a nuestro juicio mucho más sugerente. ¿No creéis?

A GOLPE DE CÁMARA



Nuestro corresponsal en Inglaterra ha decidio probar fortuna con el espionaje y cámara en mano captó esta instantánea de los más famosos programadores de Code Master, los hermanos Oliver, en su salsa. ¡Si es que son como niños!

¡ESTO ES EL PARAÍSO!



El P.C. Show contó este año con un visitante muy, pero que muy especial, Carlos Falcón Marín, ganador del concurso que hace unos meses organizamos con Ocean y su distribuidor en España. El chaval que estuvo acompañado por su madre, disfrutó de lo lindo, no paró ni un segundo, ni dejó un solo centímetro de la feria sin visitar, mientras exclamaba alucinado, cuando le preguntamos su opinión sobre la feria, en la más sincera de las respuestas: «Esto es el paraíso». ¡Enhorabuena, Carlos!

MICRO Manía

Formidable la idea de algunas compañías de sacar en un pack de novedades sus juegos más interesantes para estas Navidades.

Lamentable que sea imposible adquirir un programa clásico tres meses después de su fecha de salida, ya que las tiendas sólo se nutren de novedades.

2002 HISTORIAS DE FUTURO

UN VIRUS ALGO ESPECIAL

Juan Antonio Rincón.

Stuc, un virus informático corriente y moliente, se había instalado en el ordenador de un chaval confortablemente. Se lo pasaba en grande haciendo de las suyas en la memoria de dicha máquina. A menudo, bloqueaba el aparato y salían rayitas y puntitos en la pantalla. Se sentía orgulloso de su trabajo y obligaba al joven a desconectar, con gran decepción, el micro.

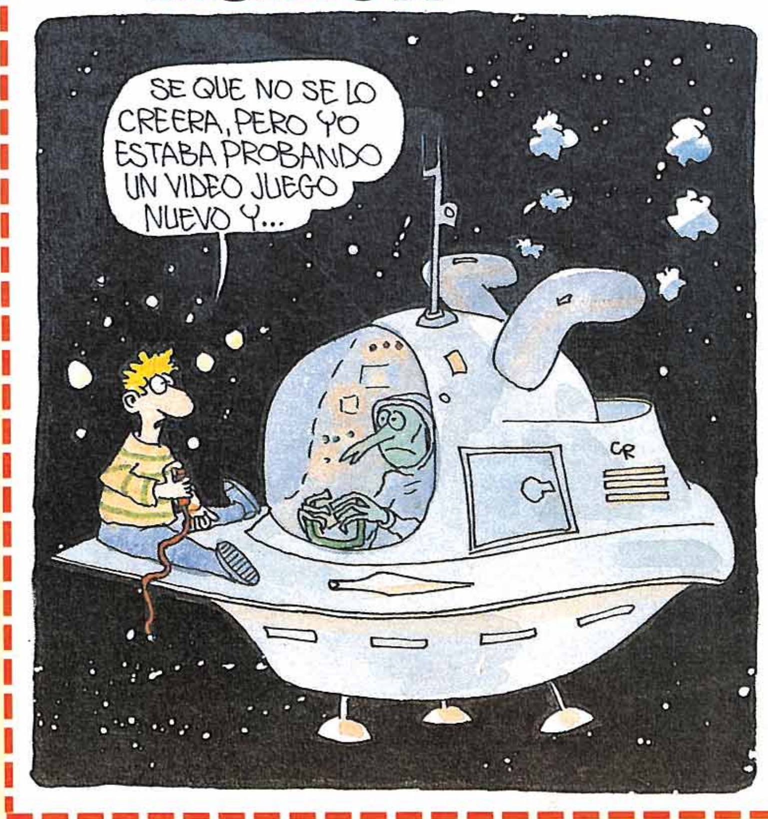
Un día notó algo que le impedía llevar a cabo sus malignas intenciones. Lo estaban inutilizando. Todo su odio se concentró en los dedos que tecleaban rápidamente para expulsarlo sin remisión de lo que había sido hasta entonces su estancia. El humano conseguía mediante un programa echarlo. Era una fuerza superior a él.

Stuc, exhausto, sacó energías de donde pudo. Quería dar un último golpe. Se resistió unos breves momentos, en los cuales, pudo dejar constancia de sus fechorías. En un rincón de la memoria dejó un pequeño regalito. Tras esta operación, se fundió y desapareció por completo en una nube luminosa.

Pasaron varias semanas. El chaval ya podía operar con toda normalidad en su micro. Una noche se disponía a copiar un programa. Iba por la línea 30, cuando se borró todo y empezaron a salir números y letras separados por comas. Se consumieron varios minutos, paró de golpe. Ahora se podía oír clara y fuertemente una especie de melodía-berrido con sonidos y ruidos de todas clases. Cuando cesó la demostración, se comenzó a crear un programa. Línea a línea, instrucción a instrucción. Totalmente solo, incluso se salvó en un disco.

El programa que se había autogenerado era un juego, un interesante y magnífico juego creado íntegramente por el virus. Sus gráficos eran los de mayor realidad; el sonido, una sinfonía. Su originalidad y su planteamiento hacían de éste una gran videoaventura con una dosis más que considerable de acción y creadora de mucha adicción. Fue comercializado y tuvo gran éxito. Todo aquel que jugaba, quedaba idiotizado. He aquí la venganza de Stuc. ■

el HUMOR de Romeu



¿Cuándo llegará el día en el que veamos un anuncio de un juego y podamos encontrarlo en las tiendas al día siguiente?

• • •

¿Qué nos enseñará Sabrina en el videojuego que lleva su nombre?

• • •

¿Cómo es posible que la mayoría de las casas de software todavía no hayan descubierto el chip de sonido que incorporan los Spectrum 128?

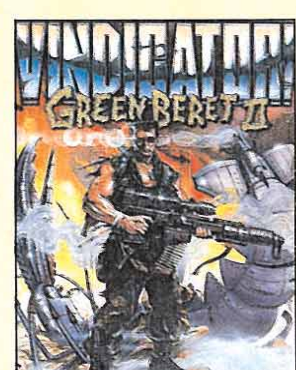
• • •

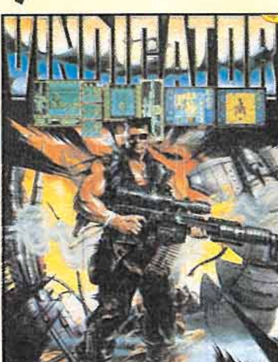
¿Por qué cuando una compañía populariza un tipo de programa, estas navidades las conversiones de simuladores de vuelo, el resto de las compañías corren a explotar el filón y hacen coincidir en el mercado programas muy parecidos entre sí?

• • •

¿Dónde se pueden encontrar libros que sin ser excesivamente técnicos, para que puedan ser entendidos por todo el mundo, aborden temas interesantes?

Busca las diferencias





Estas dos carátulas, como fácilmente podréis deducir, pertenecen al mismo juego; la única diferencia entre ellas es que la primera corresponde a la primera campaña de publicidad que Ocean realizó sobre «Vindicator» y en ella el programa aparecía como la segunda parte de «Green Beret», aprovechando el éxito que este juego tuvo en su época; la segunda, en la que actuando con toda lógica, este eslogan desapareció, ya que nada tenían que ver ambos programas, el nombre fue sustituido, algunos meses después, por una secuencia de diapositivas.